Precio: $20.00 http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Año 3 Num 1 Junio 2000

青年 Seinen

japanese fiction and more

Próximamente en México Gundam Wing

© Sunrise, Inc./Emotion.

GALERIANS

© 1999 ASCII Corp. Polygon Magic, Inc. / Chinsa Kangishou Ui Tajima

PHOTON

© Pioner Inc. / Star Child

FINAL FANTASY VIII

http://arlequincreations.org - Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

© Squaresoft

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Sumario

Hazañas deportivas con SUPERCAMPEONES pág. 9

En gustos se rompen géneros PAREJAS DISPAREJAS pág. 28

En portada...

GUNDAM WING

Las aventuras y el romance continúan... pág. 33

Además...

Gundam W	5
Galerians	8
Dragones, espadas, elfos... ¿ y guitarras eléctricas?	12
Conque 2000	15
Photon	17
Entrevista	25
Ganadores del Concurso de Dibujo	31
Destino Final	32
Final Fantasy VIII	35

Las imágenes que ilustran esta publicación fueron utilizadas
con fines informativos
y son propiedad de sus respectivos autores.
Gundam W © Sunrise. Inc./Emotion.
Final Fantasy VIII © Squaresoft.
Fushigi Yuugi © Watase Yuu/Shogakukan/T.V. Tokyo.
Captain Tsubasa © Yoichi Takahashi/Tsuchida Production.
Sailor Moon © 1992 Kodansha Ltd/ Naoko Takeuchi.
Dragon Ball © Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha/Toei Animation.
Slam Dunk © Takehiko Inoue/Shueisha/Toei Animation.
Magic Knight Rayheart © CLAMP/Kodansha.
Candy, Candy © Yumiko Igarashi.
Saint Seiya © 1986 Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation.
Interdimensional Fortress Macross © Big West.
http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations
Galerians © 1999 ASCII Corp. Polygon Magic, Inc./ Chinsa Kang/Sho_U Tajima
Shojo Kakumei Utena © Chija Saito/Shogakukan/TV Tokio.
Final Destination © Warner Bros.
Galaxy Quest © Dream Works.

Editor
ALÁN CHÁVEZ A.

Co-Editor
PATRICIA REYNAGA
Diseño
GUADALUPE VILLA RMZ.

Publicidad y Ventas
FERNANDO ARIAS
55•38•35•42

Colaboradores
MICHELLE M. J.
JORGE "VASH"
RODRIGO "TASQUE" RAMOS
JUAN CARLOS VARELA
ALAIN GONZÁLEZ
JESÚS GUTIÉRREZ
GABRIELA LARA
RUBÉN ARMENTA
SQUALL LEONHEART

Webmaster
LUIS "LOGAN" MENDOZA

Relaciones Públicas
ANAID SALCEDO

Distribución
IVÁN "ATHOS STAMPIDO"

SEINEN NO SE HACE RESPONSABLE POR LAS PROMOCIONES DE SUS ANUNCIANTES.

SEINEN es una revista mensual.
Junio 2000.
Núm. de reserva al título en Derecho de Autor:
04-1998-052619374000-102.
Núm. de Certificado de Licitud de contenido (en trámite).
Domicilio de la publicación:
Calle Valle de México Mz. 17 Lt. 25
Depto. B. col. Fuentes de Aragón
CP 55210 Ecatepec, Edo. de México.

Impresa en Diseño Ferza.
Tel. 55•38•35•42

Editorial

¡Qué tal! Otra vez estamos con ustedes tras descansar un poquito de la pasada convención en el D.F., en donde tuvimos bastante trabajo. Ahora debemos prepararnos para próxima Mole.

Durante los últimos meses el Anime ha llamado la atención de varias compañías, como lo demostró el juego de rol de Pokemon, que se presentó en la Conque, y acaparó la atención de muchos, confirmando el éxito de la serie. Otro de estos ejemplos, ha sido la transmisión de nuevas series y películas de anime, en Locomotion, donde presentan películas que uno no se espera: hace dos meses transmitieron, la película de Macross, Do You Remember Love, y hace dos semanas, la reciente de Nadessico, "The Prince of Darkness" sin olvidar series de gran éxito como Evangelion, y Saber Marionette J. Esto quiere decir que por fin se han dado cuenta que este género, en verdad es lo suficientemente bueno a nivel comercial, y que habrá respuesta favorable de parte del público.

En los próximos meses esto se verá reflejado aún más, pues llegarán a nuestro país, y por televisión abierta, series como Card Captor Sakura, y Digimon. También lo hará, pero por Cartoon Network, la exitosa serie Gundam W, de la cual hablamos en este número, y se planea lo mismo con Tenchi Muyo, pero eso todavía está en veremos; y claro que no olvidamos a nuestros amigos de Vid, que están realizando un excelente trabajo al traernos más de nuestros mangas predilectos, y eso no es todo, en video también habrá gratas sorpresas, pero de eso se enterarán hasta el próximo mes.

Por otra parte, queremos agradecer su repuesta y participación en Seinen, por medio de sus e-mails, votaciones, y firmas en nuestra página de Internet, pero en especial, por participar en el concurso de dibujo y manga, de este último sabrán los resultados en la próxima edición, pues nos enviaron trabajos tan ingeniosos, que, en verdad, no sabemos de dónde escoger el ganador. En cuanto al concurso de dibujo, en este número conocerán a los ganadores, quienes en verdad se esforzaron.

Así que, dada su respuesta, estamos pensando en otros concursos para que puedan participar más de nuestros lectores.

Solo me resta despedirme con la noticia de que Shojo Kakumei Utena bajo el nombre de El Anillo Mágico ha entrado en la programación de Unicable todos los sábados y domingos a las ocho de la mañana.

Y no olviden escribirnos a:
Seinen
Calle Valle de México Mz. 17
Lote 25 Dep. "B"
Col. Fuentes de Aragón C.P. 55210
Ecatepec Edo. de México
O usar nuestro correo electrónico
seinen@animexico.net.mx
No sin antes visitar nuestra pagina:
http://seinen.animexico.net.mx

Alan Chávez A.

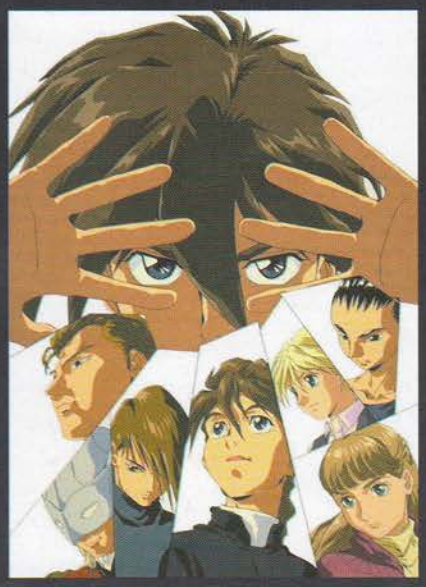
http://arlequincreations.org - Facebook: Blog ... ArlequinCreations

Gundam Wing

¡Hola!
¿Cómo estás?...
Espero que muy bien! y si no es así... pues prepárate a sentirte mucho mejor!!
¡Si no eres fan de los Mechas estoy seguro que hoy nacerá en ti una nueva afición!. Se trata de una de las mejores obras de arte de la Animación Japonesa de los 90's.

Se llama Gundam W (Wing) y sobre todas las series vinculadas con el nombre Gundam (X,Z,ZZ, 0080,0083,F90,F91, y más...) es la que ha ganado el reconocimiento y gusto del público convirtiéndose por mucho en una de las series más exitosas del género.

Gundam Wing cuenta con 49 episodios y 3 OVAs que fueron transmitidas en Japón del 7 de Abril de 1995 al 29 de Marzo de 1996 y desde el primer episodio la trama de esta serie captura tu atención. La personalidad de cada uno de los personajes es fuerte y bien definida, particularmente diferente a lo que, por lo general, otras obras nos ofrecen. Esta característica aunada al complejo y rápido desarrollo de la historia te obliga a poner mucha atención hasta en los más mínimos detalles. Por lo que no es raro que quieras ver la serie más de dos veces, je je. Pero bueno, sin más preámbulo hablemos de lleno sobre qué trata **GUNDAM WING!!**



Esta historia futurista tiene su origen en los tiempos cuando la Tierra se encontraba en ruinas debido a tantas guerras y conflictos civiles. En aquellos tiempos la paz y tranquilidad que representaban las colonias espaciales resultaba ser una alternativa bastante atractiva y un nuevo gobierno fue establecido desde el espacio. Esta Alianza trajo paz a través del uso de las armas y se apoderó del control de las colonias.

Para ejercer presión sobre las naciones de la Tierra en busca de su autonomía, los colonizadores del espacio eligieron a un hombre llamado **Heero Yuy** como su representante y debido a su carisma, mensajes de desmilitarización y no violencia logró unificar a las colonias logrando también la aceptación de la gente de la Tierra. Pero en el año 175 DC (Después de la Colonia) Yuy fue asesinado y las colonias entraron en un torbellino de dificultades.

Con el pretexto de traer un nuevo orden, la Alianza controlada por una Sociedad Secreta llamada **OZ**, creó máquinas humanoides de pelea llamadas Mobile Suits con las cuales aplastaban a todos los que se opusieran a su control y situaron a las colonias bajo una ley marcial que prohibía toda comunicación y cooperación entre ellas. Lograron así, por más de dos décadas, ejercer su opresión, hasta que una rebelión nació entre las colonias, y con los conocimientos de uno de los científicos que ayudaron en la

http://arlequincreations.org Facebook: Blog ... ArlequinCreations

creación de los Mobile Suits, cada colonia trabajo independientemente en su parte de lo que se llamó: "Operación Meteoro" cuyo único objetivo era vengarse y derrocar a las fuerzas de OZ.

Gracias a un material super resistente llamado Gundanium, los cinco científicos construyeron Mobile Suits avanzados llamados "Gundams" y se los entregaron a 5 jóvenes arduamente entrenados en cada una de las colonias. Estos jóvenes son **Heero Yuy**, **Duo Maxwell**, **Trowa Barton**, **Quatre Raberba Winner** y **Chang Wufei**. Heero fue nombrado así en honor al mártir y líder pacificador de las colonias.

Entrenado como el asesino perfecto Heero es el más serio, implacable y terrible combatiente de los cinco pilotos. Lo que hace interesante a este personaje es su lado emocional reprimido. Hay una parte de Heero que se preocupa por lo que sucede a su alrededor, que no es tan fría y despiadada, y gracias a la Princesa Relena retoma poco a poco su humanidad. Duo es el más alegre y amable de los 5 pilotos, sin embargo se ganó a pulso el apodo de "Dios de la Muerte" al mostrarse en batalla contra las fuerzas de OZ. Trowa es el más misterioso de los pilotos es muy reservado y nunca sonríe. Tiene grandes habilidades gimnásticas y las emplea magistralmente en combate. Quatre es el hijo de una familia adinerada cuyo padre es pacifista. Es demasiado amable para ser piloto de combate pero debido a los derrames de sangre que presenció se compromete a defender a su familia. Chang proviene de una familia china de guerreros ancestrales. Tiene un ego enorme así como enorme es su sentido de justicia y protección hacia el débil. A diferencia de los demás pilotos Chang prefiere trabajar solo y únicamente confía en su Gundam a quien nombró Nataku en honor a un Guerrero mitológico Chino.

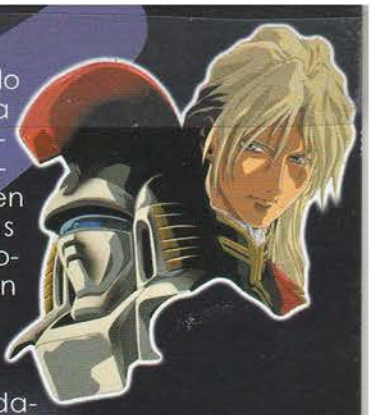
Del lado opresor tenemos a algunos personajes muy importantes, uno de ellos es **Tereize Kushirinada** quien fundó OZ como un grupo secreto formado por miembros de una especie de ejército independiente llamados Los Especiales. Otro gran villano es **Zechs Marquis** quien goza de una personalidad bastante complicada, siempre preocupado por mantener en secreto su origen, Zechs

se muestra reservado y serio. En combate respeta el Código de Honor como un Caballero. Y por último, la no menos malvada, la villanaza que seguramente aprenderás a odiar de inmediato: **Lady**

Une quien definitivamente no respeta ningún código de honor ni regla a la hora del combate. Constantemente interviene en los planes de los Gundams y en ocasiones también lo hace en contra de los de OZ. Lady Une es mala hasta los dientes y lo único bueno que se puede decir de ella es que, incuestionablemente, es leal a Tereize.

Ya presentados los dos bandos solo falta hablar un poco de la Princesa del Reino Sanc: **Relena**, a quien Heero conoce en las orillas del mar después de abandonar su Gundam en el fondo del mar debido a un enfrentamiento con el piloto As de las fuerzas especiales de OZ, Zechs (quien resulta ser hermano de Relena). Heero ingresa a una escuela para ocultar su identidad como piloto del Gundam pero Relena conociendo la verdad se propone convertirse en su amiga para conocerlo mejor. Cuando Relena lo invita a su fiesta de cumpleaños Heero se niega y le susurra al oído: "Te voy a matar", lo cual le da a la serie un drama especial entre ambos personajes quienes se la pasan, una tratando de acercarse a Heero para lograr entender sus sentimientos y el otro debatiéndose entre su obligación de matarla y el reencuentro con su humanidad.

Les invito a disfrutar de cerca todas las historias que se desarrollan durante la serie de batallas entre Gundams y las fuerzas de OZ. Les aseguro que gozarán en grande las estrategias, traiciones, alianzas y actos de heroísmo que aparecen a lo largo de la serie. Los Gundams se enfrascarán en increíbles batallas personales con grandes despliegues de tecnología y habilidades combativas y finalmente se unirán entre ellos para tratar de terminar con una amenaza que promete destruir la Tierra. La batalla final entre Heero y Zechs será totalmente impresionante y decidirá el futuro de la Tierra y las Colonias. Presenciemos cómo los dos pilotos As combaten sin piedad y llevaran las habilidades de sus Gundams hasta el extremo. ¿Será Zechs capaz de ignorar su sentido del Honor para llevar a cabo su venganza?, ¿Podrá un solo hombre detener el inevitable y fatídico destino de nuestro planeta?, ¿Qué acaso Heero estará hecho de Gundanium también?... No queda de otra amigos, Gundam Wing es la opción para aquellos que buscan un nuevo universo de emociones en el cual sumergirse!



¡Nos leemos en la próxima!
¡¡Cuídense y diviértanse mucho!!

Jesús Gutiérrez Sánchez

POR: ALICIA CHAVEZ A.

GALERIANS

AGONIA, LOCURA Y MUERTE

Los Químicos tienen distintos efectos.

Tu nombre es Rion, y te encuentras en una sala quirúrgica, no puedes recordar nada, escuchas muy a lo lejos la voz de una chava que repite tu nombre y pregunta por ti. Cuando menos te lo esperas, te inyectan un par de substancias en el cuello. Deduces que han experimentado contigo, te das cuenta de que tienes poderes especiales. Al parecer quienes te hicieron esto no lo saben. Las preguntas flotan en tu cabeza, ¿quién soy?, ¿qué hago aquí?¿ Y por qué tengo estos poderes?

De esta manera nos transportamos al mundo de Galerians, "El primer juego psíquico de sobrevivencia", según sus creadores, Crave Games, una compañía no muy conocida que digamos pero respaldada por Ascii. Al ver las imágenes que te presentamos junto a este articulo sin dudarlo pensarás que se trata de otro de esos juegos de "dispara y corre por tu vida" (Resident Evil, Dino Crisis), pero Galerians rompe con las reglas. Aquí, tú eres quien tiene el poder y los demás huyen de ti. La base principal del juego es buscar objetos con los que puedes resolver unos cuantos acertijos, no muy complicados, ya que Rion cuenta con un poder Psíquico que lo ayuda a obtener pistas sobre lo que debe hacer, y en otros casos, abrirá distintos accesos para que continúes con tu juego. Tu única arma es tu poder psíquico, el cual no será ilimitado de manera que deberás buscar las distintas substancias que puedas encontrar, como el Nalcom o Red, que te ayudan a manifestar tu poder. Estos químicos los inyectarás justamente en tu cuello, así que tu poder no será muy benéfico para tu salud, y conforme avances, se volverá inestable y la cabeza acabará por estallarte (literalmente hablando), pero en ese momento eres invencible y destruyes a cuanta persona se encuentre cerca de ti, aunque, si no logras tomar tu medicina, ten por seguro que morirás.

A través del juego habrá bastantes cinemas displays hablados en su totalidad (tomando en cuenta que los tres discos que conforman el juego te darán 70 minutos de puro cinema display) , los cuales tendrás que ir encontrando, pues existe una opción con la cual podrás ver todos los que haya en el juego, pero para ello deberás hallarlos por tu propia cuenta, ya que la máquina no te los dará como suele pasar en los juegos de este tipo (la búsqueda es parecida a buscar estrellas en Mario 64, solo que aquí no harás barbaridad y media para lograrlo, solo se trata de buscarle e investigar en todas partes por medio de tu poder psíquico y listo).

La música del juego tiende al Techno y a lo electrónico (como pueden darse cuenta soy muy afín a ellas), que van muy acorde al ambiente en que se desarrolla, y al diseño de personajes semejante en estética, al de Serial Experimental Lain. Esta tendencia se está poniendo muy de moda tanto en videojuegos como en Anime, los casos más significativos son Turn A Gundam, Lain, y Bubble Gum Crisis Tokio 2040, y en juegos tenemos a Persona 2 y Ace of Combat 3, haciendo la combinación perfecta para [illegible]

La ambientación está muy bien detallada, con escenarios que te transportarán a un hospital en donde experimentan con personas, una casa abandonada en donde descubrirás que tus padres han muerto y la verdad del porqué existes, eso sí, sin dejarte con claustrofobia como suele suceder en otros juegos en donde el espacio es mínimo a la hora de pelear. En el transcurso del juego existen varias escenas sangrientas, lo cual deleitará a todos los fanáticos de este tipo de series, el argumento parece estar sacado de alguna serie de Anime, por su grado de detalle, y un misterio que te será revelado conforme avances, habrán peleas psíquicas con personajes un tanto excéntricos (por así decirlo), que te recordarán batallas famosas del Anime (una de ellas es la pelea contra Birdman).

Sin duda cuando juegues Galerians, no te despegaras del monitor hasta que descubras qué es lo que trama la tal Dorothy y quién es la persona que le habla a tu mente. Este juego tuvo mucho éxito cuando apareció en Japón, por Octubre del año pasado, y es seguro que la historia te cautivará por completo. Lo único que puedo adelantarte, es que tú eres la clave para que la raza humana sobreviva, y tienes que encontrar a otra persona que te complementará pues ambos constituirán la combinación perfecta que destruirá a quien está detrás de todo esto... y que no es humano.

http://a-lequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

deportivo de la ciudad decide formar un equipo para ir al Campeonato Nacional, y es así como surge el New Team (Newpy). Tsubasa y compañía pasan las finales estatales y llegan por fin al Campeonato Nacional, donde encuentran muchos adversarios, siendo uno de los más fuertes y rival de Tsubasa, El Tigre Steve Hyuga (Kojiro Hyuga).

Ya en el campeonato, el Newpy avanza con todo y el apoyo de las porras, donde está la encantadora Paty Ayde Amor (Sanae Nakazawa), la cual

CAPTAIN TSUBASA
SUPERCAMPEONES

POR: ARTURO VÉLEZ

Captain Tsubasa, una de las series de los años 80's, conocida aquí como Supercampeones, fue transmitida en su totalidad en nuestro país, a excepción de los Ova's y las películas. La serie se basa principalmente en el futbol y las vivencias de su protagonista, un niño de 12 Años de nombre Tsubasa Ozora (Oliver Atom), el cual ama el futbol sobre cualquier cosa. Tsubasa deberá enfrentarse a un sinfín de obstáculos para poder llegar a su objetivo: La Copa mundial.

La historia comienza cuando la familia Atom se muda a la ciudad de Fujizawa, en esta ciudad Oliver (Tsubasa) conoce a un portero famoso de la escuela San Francis (Shitetsu), el cual retaba a jugadores de varios deportes a que le anotaran un gol. Tsubasa al ver esto, reta a Benji Price (Genzo Wakabayashi), y le anota un gol bajo la mirada atónita de Roberto Sediño (Roberto Hongo), el ex jugador de la selección brasileña, y amigo del padre de Tsubasa.

Tras haber sido vencido, Price reta a Tsubasa a un partido verdadero, así que Oliver entra a la escuela Newpy (Nankatsu). Roberto Sediño se revela como el amigo del padre de Oliver y le promete a éste entrenar al equipo y cumplir el sueño del niño: ir a Brasil. Tras el entrenamiento de Roberto, se enfrentan al San Francis y después de un duro partido, con la ayuda de Tom Mizaki (Taro Mizaki), el mejor amigo de Oliver, con el cual forma la Golden Combination (Combinación dorada o Dueto Dorado), empatan con el equipo San Francis. El comité está totalmente enamorada de nuestro héroe, Oliver, aunque éste no le haga mucho caso. Oliver derrota a los contrarios y se enfrenta a grandes adversarios como el portero Borgini (Nakanishi) del Colegio Holandés (Naniwa), y a los gemelos Corioto (Tachibana) del Colegio Anglosajón (Hanawa), siendo uno de los oponentes, el que sería uno de los rivales más fuertes a los que Tsubasa se hubiera enfrentado, Andy Johnson, el Príncipe del campo (Misugi Jun), (Kikoshi no Field). Al enterarse del problema cardiaco de Andy, Tsubasa comienza a tenerle compasión, recordando las palabras de Mary Tanada (Aoba Yayoi), quien había hablado antes con él. Tsubasa entra en depresión al punto de no querer ir a Brasil, baja su ritmo de juego y prácticamente deja que el Alemán (Musahi) lleve la ventaja. Andy se da cuenta y le dice a Oliver que no lo compadezca, ya que es su último juego. Price también ayuda a Oliver con la ayuda de un balón (¡Auch!). Finalmente Tsubasa se recupera y se impone al equipo de Andy, y va a la final: Newpy–Franco Canadiense (Meiwa). El Meiwa anteriormente había derrotado al Newpy, así que van por la revancha, sin embargo, el Meiwa cuenta con buenos jugadores como Steve (Kojiro), Richard Tex Tex (Ken Wakashimazu), y Ralph (Takeshi Sawada) el miembro más joven del equipo.

Después de pericias, sacrificios, acrobacias infernales, tiempos extras y más, el Newpy se impone ante al Franco Canadiense. Sin embargo, no todo es felici-

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

dad, ya que Roberto parte al aeropuerto rumbo a Brasil sin cumplir la promesa hecha a Oliver, quien corre a buscarlo pero ya es demasiado tarde, solo se queda viendo cómo se aleja el avión, y llorando...

Oliver comprende la razón por la cual Roberto ha decidido no llevarlo a Brasil, y decide que, acabando la secundaria, alcanzará a Roberto con ayuda de Adriano Fogartini (Katagiri Munemasa). Steve es becado por el colegio Toho decidiendo perfeccionar su técnica y enfrentar a Oliver. El Nankatsu ha ganado el Bicampeonato, y se propone ganar el Tri campeonato, pero hay equipos muy fuertes como el Otomo, donde juega David (Shun Mita) y Jack Morris (Urabe Keni); el Azuma, con Jaguar Peterson (Sod Makoto); el Hirado, con Ringo Winters (Sano Mitsuru) y Víctor (Jito Hioboshi) o el Furano (Flynet) con Armand (Matsuyama Hikaru).

Tras peripecia y media, (¡Qué raro!) se impone a todos sus oponentes, y empata con el Toho. Steve y Oliver comparten el estandarte de la victoria, y finalmente llega el momento esperado: El Mundial de Europa, donde Oliver se reunirá de nuevo con Roberto.

Esta serie siguió en forma de Ovas, con la adaptación al manga de Yoichi Takashi: World Youth, donde la animación corrió a cargo del Nas, Estudio Comet, al contrario de la versión antigua hecha en anime por el estudio Tsuchida.

Captain Tsubasa J, consta de 47 capítulos, y es el "segundo regreso de Tsubasa". Del capítulo 1 al 33 se resume la primera parte de la historia, centrándose un poco más en la vida de Oliver y Roberto, ya que no había mucho material disponible de Yoichi cuando empezó a realizarse la animación. Del capítulo 33 al 47 ya podemos ver la continuación de Captain Tsubasa y al gracioso Aoi Shingo, y sus aventuras para ingresar al Inter. De Milan.

También podemos ver a Tsubasa, de 18 años, jugando profesionalmente en el Sao Paulo de Brasil, las hazañas en contra de Santa Ana y a los Siete grandes de Japón, junto con el nuevo entrenador Minati Gammo. Tras ganarle al Real Japan, se forma la verdadera Selección Japonesa, pero antes Tsubasa debería enfrentarse con la poderosa selección de Tailandia.

Se juegan las finales Asiáticas, y Japón gana a Uzbekistan, Arabia Saudita y China, clasifica para El Mundial. Esta es la parte que se vio en el anime y que acaba con el partido contra Uzbekistan y los recuerdos de Aoi Shingo.

La historia continua con el manga, donde Japón por medio de un sorteo, juega en El Mundial contra México, (sí, México), Uruguay y Suecia. Antes del sorteo, Tsubasa tiene un altercado con el guardameta mexicano, Ricardo Espadas, el cual escupe al 'mejor amigo' de Oliver, el balón. Tras duras penas, vencen a México 1-0, a Uruguay con Hiro 4-5 y Suecia ganándole con un gol de oro.

Después vence a Holanda, igualmente con gol de oro y se enfrentan en la final contra el favorito: Brasil, escuadra de Natureza y Santa Ana. Japón logra imponerse a Brasil, y a sus jugadores. Natureza marca su duelo personal contra Oliver, pero finalmente, éste y Cía. ganan la Copa Mundial. Lo que más sorprende es cuando Oliver entrega el anillo de compromiso y se le declara totalmente a Paty (Sanae), (¡Vaya, por fin, ya sospechábamos algo malo de él!).

Tsubasa se marcha para jugar en el Barcelona, no sin antes casarse con Paty, en una preciosa ceremonia donde acuden todos sus amigos, (incluso la pelota, ya que era el adorno del pastel). Steve juega en el Juventus, Benji en el Hamburgo, Aoi se queda en el Inter. de Milán, Tom se va a un equipo francés y los demás quedan en la liga de Japón. Este es el verdadero final de Yoishi Takahashi, ese que no pudimos ver en el Shonen Jump, debido a unos problemas del autor con esta editorial. Esperemos que tal vez algún día podamos ver en animación esta parte del manga y disfrutar el mega mundo futbolero de Captain Tsubasa. Hasta aquí, el resumen de las andanzas de Tsubasa y Cía.

¡¡Sayonara, Ganbare, Mina!!

¿No sabes donde conseguir lo que buscas?

dimaro CARDS

Av. Morelos #729 Pte. Local 103 Centro, Torreón Coah.
Con 3 sucursales en la comarca
- Plaza imagen. Local 254, Gómez Palacio, Dgo.
- Plaza Sta. Irene. Local 74, Gómez Palacio, Dgo.
- Tianguis LA PULGA. Local 477, Gómez Palacio, Dgo.

ESTAMPAS, POSTERS, PLAYERAS, REVISTAS, CD'S DE MÚSICA
CD'S DE PLAYSTATION, TODO SOBRE ANIMACIÓN
JAPONESA Y AMERICANA

Juegos:
gameboy
playstation N64
y mucho MÁS

WAKARIMASEN

COMICS AND GAMES

comics
tarjetas
juegos derol
posters
videos
cd's

TODO EN UN SOLO LUGAR
MAYOREO Y MENUDEO
VISITANOS

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Arcos de Belen #1 Locales B y C, Col. Centro Tel. 55 38 37 84

http://arlequinesdragons.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

DRAGONES, ESPADAS, ELFOS... ¿y guitarras eléctricas?

Por: Kali
Gabriela Lara Vázquez .

Tal vez algunos de ustedes han leído algo sobre seres mitológicos, o han visto alguna película, ya sea con actores o de anime, sobre hechiceros, princesas, caballeros... digo, seguramente todos habrán visto SAINT SEIYA, Record of Lodoss War, o Tenkuu no Escaflowne; y/o quizás hayan visto alguna película como Fantaghiró (un filme italiano en el que aparece una princesa muy parecida a la protagonista de Kakan no Madonna); o a la mera y han visto las series tituladas : "Xena, the warrior princess" o "Hercules, the legendary journeys " ...o simplemente han jugado Dungeons & Dragons...

Pero ¿alguna vez habían pensado que un género musical hablaba sobre estos maravillosos temas?

¿No? Pues déjenme decirles que sí lo hay. Se llama METAL. Algunos le llaman "rock pesado". Aquí en México, no es un género musical muy conocido que digamos, y está rodeado de prejuicios, como: "es música satánica, es aburrido, todos esos grupos de greñudos cantan siempre igual y lo mismo"...

Y una infinidad de opiniones así , que en muchas ocasiones ni poseen un fundamento real.

Para mí, sólo es un género diferente, en el que los integrantes de las bandas componen la música, escriben las letras, y por si fuera poco, tocan los instrumentos. Lo malo es que estamos acostumbrados a creer que grupillos comerciales de niñitas fresas, o de cinco cuates con caras de gays, en realidad son música, y no nos damos cuenta de que sólo son un teatrito del "marketing", son sólo una imagen efímera que nos imponen sin darnos cuenta, y que en poco tiempo la gente suele olvidar simplemente porque estaban ahí sin vocación, por amor al dinero y no por amor a la música.

Sí, es cierto que muchas bandas son presuntamente satánicas, pero es falso que TODO EL HEAVY METAL es satánico. Es un género tan variado, que se subdivide en muchísimos estilos, que desde luego es imposible conocer todos y a fondo. Y cabe destacar que tampoco soy una experta en música, pero me gustaría compartirles lo que he aprendido a través de un año aproximadamente de escuchar éste tipo de música :

▲ **Black metal**. Se caracteriza principalmente por voces masculinas agudas pero deformadas, aunque en ocasiones incluyen voces femeninas dependiendo de la banda en cuestión. Utiliza los siguientes instrumentos: guitarras eléctricas, bajo eléctrico, batería, teclado(s), y muchas bandas fusionan instrumentos clásicos, como violines, chelos, etc. (por si creían que Metallica era la primera en fusionar la música clásica con la música pesada). Suele ser melódico y rítmico.

▲ **Death metal.** Se caracteriza principalmente por voces masculinas graves y deformadas. Casi siempre posee ritmo, pero rara vez una melodía repetitiva .

▲ **Trash metal.** En lo personal casi no me gusta éste subgénero, se caracteriza por voces graves, a veces deformadas, pero sin ritmo ni melodía.

▲ **Doom metal.** Tiende a ser muy lento, demasiado sobre todo de presivo y melódico, con voces sin deformar, y claro, depende de la banda si incorpora voces de mujer y/o de hombre.

▲ **Speed metal.** Contrario al doom, el speed es demasiado rápido (como su nombre lo indica), la batería y las guitarras van a toda velocidad, las voces suelen ser agudas pero sin deformar.

Esos son los principales, pero de estos se derivan un montón, como el metal atmosférico; el que se mezcla con la música gótica; o con la industrial (el caso de RAMMSTEIN o IN EXTREMO) . Y claro, de donde dicen muchos que surgieron todos los anteriores: el heavy metal, que es el clásico y que comenzó por ahí de los 70´s, que por cierto, viene siendo un poco contradictorio porque el heavy es de lo más "light" que hay , aunque para su tiempo sí creo que todos hayan pensado que era muy pesado. Digo, por ejemplo, quién no ha oído bandas como Black Sabbath, Judas Priest, Iron Maiden, Dokken (hasta aparece una rola de ellos en una película de las de Freddy Krueger), AC/DC, Halloween... en fin.

Y se preguntarán, ¿¿qué tiene que ver un montón de greñudos vestidos de negro que nadie conoce, con los elfos...?? Ah, pues déjenme decirles que mucho más de lo que ustedes creen.

Empezaré por platicarles acerca de una banda que a mí me fascina: **RHAPSODY**, clasificada como "melodic symphonic power speed metal", pariente muy cercano del heavy clásico, y como su nombre lo indica, perfectamente melódico, y desde luego sinfónico, orquestal, hasta sus últimas consecuencias, instrumentos meramente clásicos, como violines y clavicordios sobre todo y

http://arlequinesdragons.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

hasta percusiones. Todas sus letras giran alrededor de la época medieval, hablan de magos, batallas sagradas, dragones, guerreros, espadas, elfos... simplemente con ver sus portadas y los nombres de sus discos: "Legendary Tales" (Cuentos Legendarios), o "Symphony of Enchanted Lands" (Sinfonía de las Tierras Encantadas), o los títulos de las canciones... "Warrior of Ice" (Guerrero de Hielo), "Emerald Sword" (Espada Esmeralda), y en un proyecto del guitarrista Lucca Turilli : "Ancient Forest of Elfs' (El ancestral bosque de los elfos), "Kings of the Nordic Twilight" (Los reyes del ocaso nórdico) y una infinidad de rolas que nos hablan de seres tan interesantes y místicos...

Todas sus canciones nos transportan a un tiempo lleno de magia, de enigmas, de leyendas fabulosas, con las que fácilmente podemos imaginar a valientes guerreros luchando por el bien, con sus espadas... Nos hablan de una mágica historia, de batallas de victoria, de castillos y reyes, de tierras hechizadas y bosques misteriosos... y claro, historias narradas a través de la genial fusión entre la agresividad y gran fuerza de las guitarras eléctricas con la armonía y virtuosidad de la música clásica.

Y así, varias bandas, como los alemanes de **BLIND GUARDIAN**, quienes también hablan de duendes, de cuentos olvidados ("The Forgotten Tales"), de cuentos desde el mundo del cenit ("Tales from the twilight world"), de anocheceres ("Nightfall in middle-earth"), de batallas entre el bien y el mal ...

Y si nos vamos al black metal, también encontramos un buen de bandas que nos cuentan sobre estos grandiosos temas: **EINHERJER**, banda de Noruega... nada más y nada menos que metal vikingo... de la tierra de Odín... de Freya y de Thor... Einherjer fusiona coros vikingos con el black metal, y aborda leyendas nórdicas... de su país en general... como en su primer álbum titulado "Dragons of the North", o la rola "Far, Far, North" (Lejano, lejano norte), pues están en el extremo norte de Europa, una tierra enigmática, llena de misterios donde acostumbran ver auroras boreales, sol de media noche... noches que duran días, etcétera.

Desde mi punto de vista, el metal nórdico tiene un sello hiper especial que simplemente lo hace ser nórdico valga la redundancia . Ese sello de misticismo... de tierras hostilmente heladas... en donde pocas veces ven el cielo azul...

Ahora, si vamos a revisar el metal un poco más death-gótico-dark, nos encontramos con los noruegos de **THEATRE OF TRAGEDY**, quienes nos hablan en su álbum "Aegis" de sirenas, de la diosa Venus...con esa singular y dulce voz de la famosa Liv Kristine; o con **HAGGARD**, banda alemana de ¡18 integrantes! 100% orquestal (es más death), en la que nos encontramos sopranos, violinistas, chelistas, una chava que toca el arpa , otro que toca el címbalo, flautas de sonido renacentista, piano, clavicordios, en fin, y que inmediatamente nos evoca la época medieval, de castillos, dragones y magia .

Encontramos también el proyecto del vocalista de **DARKSEED** (una banda de metal gótico) llamado: BETRAY MY SECRETS, en el cuál incluyen hasta instrumentos y cánticos medio africo-americanos, sus rolas como "Shamanic Dream" y sobre todo "From the Goddess" (De la diosa), la cuál nos habla de diosas ancestrales con voces femeninas y la agresiva voz de Stefan (vocalista) y una melodía hermosa, pero triste y repetitiva, en sí es como una especie de tributo a las grandes diosas de culturas antiguas como la diosa egipcia Isis y Kali, diosa hindú de la destrucción y de la muerte, sólo por mencionar algunas de las que nos narra la canción .

Si les late más lo referente a vampiros, pues ahí están los **CRADLE OF FILTH** (black metal), o algo de black más clásico como **BATHORY**... cuyo nombre alude a Elisabeth Bathory, condesa húngara de finales de la Edad Media que supuestamente era muy hermosa pero que al empezar a envejecer se enceló tanto de las bellas jovencitas que asesinó a varias pensando que si se bañaba con su sangre no envejecería. (Es por eso que muchos consideran que era vampireza). Y podría mencionarles muchas bandas más con nombres tales como Marduk (dios babilónico de la guerra), Ishtar (diosa fenicia), Tiamat (diosa también babilónica según tengo entendido)... O si de plano se trauman con lo japonés, pues ahí están los de SIGH, black metal, quienes a través de su música nos hablan sobre su cultura, sobre espíritus tradicionales, guerreros samurai... sobre el Medioevo japonés en general.

Con todo esto no pretendo obligarlos a que escuchen éste género tan espléndido y variado de música, sino a que abran un poco su criterio y se den cuenta de que existen otras alternativas de música excelente que nos transporta al mágico mundo de los dragones, de los duendes, de los unicornios, de los elfos, de místicas profecías, de dioses antiguos... de un mundo que muchos de nosotros quisiéramos visitar.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

VAGO comics

A TODOS LOS FANÁTICOS DEL COMIC
Y EL MANGA, SE LES INVITA

Videos de animación japonesa•
tarjetas•mantas
posters•revistas: americana y manga

Abrimos todos los días
de 10:00 a 19:00 hrs.
y los sábados y domingos
de 10:00 a 19:00 hrs.
Tel. 57 76 58 36

Nos encontramos ubicados en:
Vago comics, Av. Granvalacón Poniente No. 107 Esq. Paseo de Santa Clara, Col. Jardines de Santa Clara (interior de la papelería) Ecatepec Edo. Méx.

También en:

LOBO COMICS

Plaza center, 2do, piso, local M
Área de Bazar
Av. Hank González No. 50

DIVIERTETE Y CONOCE
EL FANTÁSTICO
MUNDO DEL COMIC Y EL MANGA

DEMON COMICS

18 Poniente No. 1508-B
Esq. con 15 Norte y 17 Norte
Col. Moderna. Puebla, Pue.

PHOENIX COMICS

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

PLAZA RIO LOCAL 6
COL. UNIDAD INFONAVIT - IZTACALCO

CONQUE 2000

Por : Alan Chávez y Anaid Salcedo

Como ustedes lo saben, la pasada Conque fue una de las convenciones esperadas por todos los que habitamos en el D.F. y estados cercanos, muestra de ello: la asistencia del público, que llenó a Unidad de Congresos del Centro Médico Siglo XXI los tres días que duró dicha convención.

Entre los invitados especiales, estuvieron, desde Venezuela Frank Carreño y Orlando Noguera, (las voces de Pinky y Cerebro), quienes se dieron cuenta del gran cariño que tenemos los aficionados mexicanos hacia los actores de doblaje, y de quienes podrán saber más, mediante la entrevista hecha por Luis Mendoza, en este número.

Otro de los invitados fue el argentino Carlos Meglia, quien ha realizado su propia animación llamada Cyber Six, que ha tenido mucho éxito en Canadá, estando en segundo lugar como mejor serie de dibujos animados. En verdad todo un logro. También tuvimos entre nosotros a Joe Quezada, mundialmente reconocido por su trabajo como dibujante para Marvel Comics, y que anteriormente dibujo Azrael, y hoy en día se encuentra trabajando con Daredevil.

El señor Sergio Aragonés no podía faltar, a él ya lo conocen por la revista Mad, y por su trabajo en Groo y Sergio Aragonés destruye DC y Masacra Marvel, todo esto a manos de Editorial Vid. Y mostrando el talento mexicano en editoriales importantes como DC o Marvel encontramos a Carlos Barberi, quien dibujara en Spider Boy, y últimamente para Superman; y a Humberto Ramos, creador de Crimson quien esta teniendo un gran éxito alrededor del mundo.

Johnny Bravo

Otro de las personalidades fue Scott Dunbier, editor de Wild Storm (una subsidiaria de DC comics)quien revisó los portafolios de trabajo de dibujantes mexicanos, en busca de nuevo talento para su línea de cómics, (quizá tú hayas sido uno de los que presentó su portafolios).

Y no podemos olvidar al señor Phil Yeh quien ha asistido a las ultimas convenciones de la ciudad de México, exponiendo sus creaciones como caricaturista y muralista con su famoso personaje The Winged Tiger quien ha acrecentado su fama apareciendo en diversos medios últimamente.

Un cosplay de 17-Go

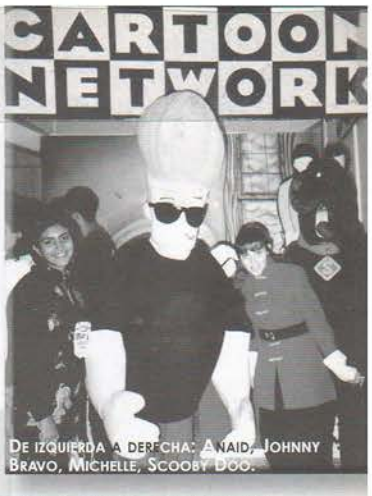
Durante la convención pudimos encontrar el taller de doblaje de Love Santini y su escuela, Alegro, el cual llamó la atención de todos por sus actividades y a donde llegaron varios actores entre ellos, Rosy Aguirre.

Pero, sin duda, el que se llevó la atención de todos fue, aparte de los Conque pesos, el juego de rol de Pokemon, durante su presentación al público. Por cierto, ahí mismo enseñaban a jugarlo, y los asistentes tuvieron que demostrar quién podía ser mejor maestro Pokemon, por medio de tarjetas, (si no hubieran destruido el lugar).

Como pueden darse cuenta, hubo de todo en la Conque. Cartoon Network hizo unos cuantos concursos y llevó a sus personajes de televisión, con quienes muchos se divertían tomándose fotos (sólo miren a Anaid y a Michelle).

Otro de los eventos que llamó la atención, fue la muestra de cine [illegible] de [illegible] ciar verdaderas joyas de este genero querido por todos nosotros, como fueron La Guerra de los Mundos de H.G. Wells., El planeta de los Simios, o la alabada cinta Blade Runner.

Con respecto a las conferencias, todos los invitados participaron en ellas. Entre las más sobresalientes y concurridas estuvieron la de Frank Carreño y Orlando Noguera, y la de los actores de doblaje de Evangelion y Pokemon.



De izquierda a derecha: Anaid, Johnny Bravo, Michelle, Scooby Doo.

Conferencia de los actores de Doblaje de Pokemon.

En la pasada convención Conque, se efectuaron varias conferencias y no podía pasar desapercibida la de Pokemon, en primera, estuvo a reventar, tanto, que mucha gente se quedó afuera. Empezaron presentando a los actores, entre ellos a Gerardo Vázquez (director de Pokemon y voz de Miau) Gabriel Ramos (Ash), Gabriel Gama (BrooK), Pepe Toño Macías (la voz del adorado James) y Diana Pérez (Jesse). Hubo aplausos, gritos y piropos, y claro también preguntas, desde reclamando por la segunda parte de esta serie hasta la carcajada del director, por recordar los capítulos, y en verdad que no deben perdérselos, ya que estarán super interesantes. Además, entre los comentarios dijeron que se hablará del porqué Miau es el único Pokemon que habla, y sobre la aventura cuando van a Acapulco. El director, no podía ni contar el capítulo de tremenda carcajada al recordar una de las cosas que dijo James en uno de los capítulos.

De izquierda a derecha Gabriel Ramos, Gabriel Gama y Pepe Toño

Y la estrella de la conferencia, el que más aplausos se llevó, y a quien más gritos le dieron fue al aclamado James (Pepe Toño Macías) incluso se votó por el equipo Rocket más que por el propio Ash y compañía. En cambio quien casi no habló fue Gabriel Ramos, diciendo que a él no le gusta mucho el anime, y solo le gustó Remi, porque dobló en ella, agregó que era su primera convención y que actúa en la telenovela de "Amigos por siempre". El chico tiene solo 13 años, apuesto que no lo esperaban ¿¿verdad??. Creo que hace bien su trabajo para tan corta edad pero esa es otra historia... Para quien fue también su primera convención fue para la voz de Mysti siendo también muy joven, (alrededor de los 20 años). Otra cosa que dijeron, es que cada personaje se parece a los actores que los interpretan respectivamente, tal es el caso de Gabriel Gama, quien se nota que es igual de coqueto que Brook, o Pepe Toño que es igualito a James en cuanto a carácter se refiere, en verdad se disfrutó la conferencia y no se preocupen, que la segunda parte de Pokemon está por llegar a nuestras pantallas.

Conferencia con los actores de doblaje de Pokemón

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

INFORMACIÓN Seinen

No olvides enviar tus cartas a Calle Valle de México. Mz. 17 Lote 25. Depto. 'B'
Colonia Fuentes de Aragón. Ecatepec, Edo. de México. C.P. 55210.
Envíanos tus e-mails a seinen@animexico.net.mx
y visita nuestra página: http://seinen.animexico.net.mx
O si te interesa la revista al Mayoreo, puedes comunicarte al 55.38.35.42.

MUNDO COMICS
Av. Universidad No. 726
Col. del Valle

•

ASGARD COMICS
Plaza Aragón. Local 163

•

COMICS VENOM
Plaza Oriente.
Av. Eduardo Molina 1623 Local G-14

•

COMICASTLE
Plaza Trico. Félix Cuevas 920 Col. Del Valle.

•

Y ahora en Aguascalientes, Ags.:

COMICS TOKIO-3
Todo lo relacionado con la historieta,
el comic y el manga.
J. J. Correa 113 casi esquina
con la calle Nieto.

Atendemos pedidos en:
noggy.boogy@yahoo.com
ghostin@exite.com

EL TIGRE
Bolivia 175 Local F.

•

USAGI'S ROOM
Eje 3 s/n. Esq. Morelos . Unidad IMEX

•

COMIC'S ROCK SHOW
Basilio Badillo 4. Entre Dr. Mora y Balderas
Frente a la Alameda Central
Sábados de 11:00 a 17:00 hrs.

•

HOBBIES
Melchor Ocampo casi esq. Con Josefa Ortiz
Col. Sta. María Aztahuacan. Iztapalapa.

•

IRANS COMIX
Belisario Domínguez 17. Coyoacán.

•

KIRBY COMIC'S
Av. Azcapotzalco 527. Local 12-B.
Centro Comercial Azcapotzalco.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

PHOTON

Por Jesús Gutiérrez Sánchez

¿Creen que podría existir alguien más fuerte, rápido e inocente que Goku cuando era niño? ¡Pues permítanme presentarles a Photon!. Photon es un niño muy calladito y tal vez más inocente que Goku, sin embargo no hay poder ni arma alguna que puedan detenerlo cuando de proteger y cuidar a los suyos se trata.

PHOTON es una obra que consta de 6 OVAS que fueron lanzadas a la venta en Japón entre Enero de 1998 y Enero de 1999 bajo el sello de la casa KING RECORDS. El creador de esta obra es Shinya Takahashi cuyo trabajo podrá ser reconocido por el diseño de los personajes de la serie "Tenchi Muyo"; obra que comparte con PHOTON el maravilloso diseño de modernas naves espaciales, tiernas mascotas y bellas jóvenes liadas en un muy divertido y cómico triángulo amoroso. Cabe aclarar que la obra presenta en su desarrollo algunas situaciones de desnudo por lo cual no es para público infantil.

La historia de esta obra se desarrolla principalmente en un planeta donde solo el 30% de su totalidad es tierra firme. Es aquí donde Photon vive con su hermana menor "Aun Freya" quien es una niña vanidosa que anhela crecer para alcanzar la belleza y figura de su hermana mayor "Nee-san". Ambos viven en una zona de desiertos y es en uno de ellos donde Photon encuentra a "Kiine Aqua", la nieta de un científico de otra galaxia que descubrió una fuente de poder capaz de dominar el universo entero. Kiine estrelló su nave espacial en la Tierra tras escapar de un malhechor llamado Papacharino Nanadan el Séptimo (Papachi) miembro de la Guardia Real del Emperador de la Galaxia, "Koutei". La hija del Emperador es la princesa "Lashala Moon" quien está perdidamente enamorada del mujeriego y parrandero de Papachi. Acompañando siempre a Papachi están sus 28 fieles sirvientes llamados "Pochis", y a la princesa Lashala le acompañan dos personas de confianza, una es el simpático Pochi #1 y la otra, su enigmática dama de compañía, "Buran".

Así, una vez presentados los personajes principales de esta excitante obra... ¡¡Prepárense para comenzar el viaje que nos llevará a conocer las aventuras de Photon!!

Estamos en el espacio abierto cuando de repente aparece Kiine en su nave espacial temerosa de ser capturada por la Guardia Real que dirige Papachi. La nave es alcanzada por sus ataques y Papachi se transporta holográficamente hasta Kiine gracias a un rastreador que escondió en su ropa. Kiine huye de Papachi y trata de encontrar desesperadamente el rastreador, finalmente lo encuentra en la última prenda que se quita. Al romperlo logra escapar de él y meterse en una cabina de hibernación. La nave se las arregla para llegar a la Tierra pero se estrella en lo profundo de un desierto, no sin antes, y al entrar en órbita, perder piezas del fuselaje, es entonces cuando un plumón negro cae de la nave y los habitantes del planeta quedan impresionados y alaban el plumón como si fuera un tesoro divino.

En la aldea de Photon el patriarca le pide ayuda para que vaya a encontrar a Aun quien se escapó llevándose el plumón, para buscar a su ídolo, un cantante con el que se quiere casar. Existe la costumbre de que dos personas celebran un contrato de matrimonio al usar una misma marca en sus frentes y Aun planea usar el plumón para marcar a su ídolo Laman-Sama.

En el camino Aun es asaltada por unos bandidos del desierto y antes de que Photon llegue a rescatarla Aun se histeriza y detiene el tiempo logrando que todo se paralice, incluso ella misma queda inmóvil. Photon llega y como no hay poder que le afecte es el único que puede moverse y noquea a Aun para que deje correr el tiempo nuevamente. Después de mostrar su gran fuerza los bandidos huyen despavoridos de la escena y Photon lleva a Aun de regreso a la aldea. En el camino se detienen a dormir y ella le reclama el hecho de que quiera regresarla a la aldea, pero Photon le dice que debe obedecer la promesa que le ha hecho a Nee-san de siempre cuidarla y protegerla. Photon se mete a dormir en una caja de madera que Nee-san le regaló cuando todavía vivían juntos y cuando se queda dormido Aun le dibuja en su frente la palabra BAKA (tonto) en japonés y vuelve a escaparse.

A la mañana siguiente Photon trata de encontrarla pero Aun detiene con un rayo de su dedo el funcionamiento de la nave de Photon y éste cae a un profundo acantilado. Al tocar suelo, Photon trata de incorporarse pero cae en una especie de caverna donde es atacado por unos robots centinelas que protegen la entrada a la nave de Kiine. Photon, después de haber absorbido los rayos de energía, los derrota gracias a su increíble fuerza y

accidentalmente entra a la nave de Kiine. La cámara a la que Photon entra está construida con paredes de metal que reflejan el rostro de Photon y es cuando se da cuenta de lo que Aun había dibujado en su frente. Enojado comienza a hacer berrinche y a dibujar sobre las paredes de la nave, pero lo que no sabe es que las líneas que dibuja ese plumón también sirven como conductores de energía a manera de circuitos y recibe una descarga cuando la nave hace corto circuito. Photon es lanzado por los aires y al caer golpea la cabina donde Kiine se encuentra durmiendo. Photon se sorprende al ver que dentro duerme una bella y desnuda jovencita y le dibuja en la frente la palabra BAKA ya que le recuerda a su hermana mayor Nee-san por sus bellos senos así que se mete en la cabina y se acuesta muy feliz junto a Kiine

Kiine despierta y al ver la tierna cara de Photon se asusta y enoja muchísimo, y de inmediato comienza a atacarlo lanzándole rayos de energía pero él los esquiva con su graciosa agilidad pidiéndole repetidamente perdón. Kiine se estrella contra una de las paredes y al ver lo que tiene escrito en la frente se da cuenta de lo que esto significa y peor aún, al ver que está desnuda se tira al suelo a llorar pero termina por aceptar a Photon como esposo. Así concluye la primera de las 6 OVAS.

En la segunda OVA Aun está sola y perdida, vagando por el desierto después de haber encontrado a su ídolo Laman-Sama felizmente casado con otra cantante.

Kiine le da un baño a Photon quien desesperadamente trata de huir del agua y el jabón. Después del baño analizan la nave para arreglar los desperfectos que había sufrido y del centro de comando sale de una cápsula metálica una especie de conejito que guiaba los controles de la nave, desde este momento esta mascotita se hace amigo inseparable de Photon.

Mientras tanto Papachi se encuentra en el espacio acompañado de sus Pochis buscando la localización de la nave de Kiine , cuando logran su objetivo emprenden el viaje. Al llegar al planeta encuentran casualmente a Aun vagando por el desierto. Papachi la intercepta y a cambio de un proyector holográfico ella accede a ayudarles a buscar a Kiine. Mientras tanto Photon y Kiine se dirigen al pueblo para comprar algo de comer y todos los mercaderes se burlan de la pareja por la palabra escrita en sus frentes. Photon no sabe de la tradición de matrimonio en la que había incurrido así que Kiine le explica mientras regresan a la nave. Con la ayuda de Aun, Papachi logra encontrar el rastro de Kiine y se dirige a su encuentro pero su nave se estrella en el desierto. Kiine le pide a Photon que así como prometió proteger a Aun también la proteja a ella pero para entonces Photon ya se ha quedado dormido.

Finalmente Kiine y Papachi se encuentran en el desierto y Photon decide ayudarlo a sacar su nave de la arena donde había encallado. Kiine se disfraza para no ser reconocida pero cuando Aun nota que es Photon quien está levantando con facilidad la nave y lo llama por su nombre, Papachi descubre a Kiine y trata de capturarla, ofreciéndole no hacer daño a Photon y Aun si se entrega voluntariamente pero cuando Kiine accede Photon interviene y lucha contra los Pochi-Robots. Atónito por la fuerza y agilidad de Photon, Papachi ordena emprender la retirada pero Photon estrella a uno de los Pochi-Robots contra su nave y después tranquilamente se aleja con Kiine y Aun del lugar. Kiine termina de enamorarse de Photon mientras Aun se muere de los celos y trata de convencerlo para que entreguen a Kiine pero él se niega alegando que prometio protegerla. Mientras estas dos jovencitas discuten, Photon y su mascota se meten a la caja de madera y se quedan dormidos culminando así esta OVA.

A la mañana siguiente vemos a Kiine y Aun lavándose los dientes y discutiendo quien hará el mejor desayuno para Photon. Aun presume conocerlo mejor y asegura que preferirá lo que ella le cocine pero Kiine insiste en que ella es su esposa y será quien le prepare el desayuno. Photon se despierta con mucha hambre y pide algo de comer, así que Kiine empieza a cocinar un revoltijo de casi todo lo que hay en la nave. Prepara una pasta bastante asquerosa y la mete al microondas, obviamente sale la misma porquería de

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

MOLO COMICS

La cadena de tiendas más Grande de México

MOLO COMICS

- Río Churubusco # 357
  Col. Unidad Modelo
  Tel/Fax: 55 82 45 30
- Bazar Pericoapa
  local I-10
- Rep. de Colombia # 83
  local 104
  Tel: 57 02 73 57

ANIMAGIC

Calz. Acoxpa #550
Villa Coapa
Tel. 56 84 66 79

MANTICORA

- Xola 1325 A.
  esq. Uxmal
  a una cuadra
  del metro Etiopía

SURTIMOS PEDIDOS A PROVINCIA
MAYOREO Y MENUDEO

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

www.molocomics.tsx.org
molocomics@yahoo.com

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

e-mail: mastercc@jal1.telmex.net.mx

Tu búsqueda ha terminado...

MASTER COMICS

... Posters, cartas, pins, scrolls,playeras, calcomanías, figuras de acción,barajas, cómics nacionales e internacionales,magic y muchas otras cosas de tus animaciones favoritas.

Surtimos a cualquier parte de la República sin importar la cantidad

Av. Juárez # 650, Col. Centro esq. con Pavo. Tel. (3) 613 74 33 Guadalajara Jal.
E. Ladrón de Guevara 5450-3 esq. Otero, Col. Paseos del Sol.
Tel/Fax (3) 631 73 54 Zapopan, Jal.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

platillo pero calientito. Aun le hace señas a Photon para que no lo pruebe pero el pobre está salivando angustiosamente por lo que ella hace que la mascotita atraviese el platillo de lado a lado con la boca abierta y al salir de la pasta que Kiine preparó, se desmaya y cae indigestado. Photon se dispone a comer de todas maneras pero antes de que pueda probar bocado Papachi se teletransporta holográficamente a la nave y aparece justamente encima de la comida de Photon. Éste se enoja y de un golpe lo regresa a su nave. Kiine regaña a Aun por conservar el proyector holográfico de Papachi y lo destruye para que no pueda volver a localizarlos. Como ya no hay nada de comida en la nave, Kiine y Aun se van al pueblo por víveres. Kiine compra todo tipo de vegetales y Aun compra todo tipo de víboras y lagartijas para prepararle el desayuno a Photon. De regreso a la nave Aun entra a una tienda que los Pochis han instalado ficticiamente y Papachi, disfrazado, le vende unas pastillas para dormir con las que Aun piensa drogar a Kiine.

Mientras ambas niñas regresan, Photon sube al casco de la nave a tomar aire y encuentra a su mascotita vomitando en un trastecito. Photon se acuesta y la pobre mascota sigue volviendo el estomago repetidamente. Por fin Kiine y Aun regresan y comienzan a cocinar. Photon sigue salivan-

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

y cuando finalmente terminan de hacerle el desayuno y está apunto de probarlo, Papachi vuelve a hacer su aparición encima de sus alimentos. Photon, casi llorando, lo vuelve a golpear a pesar de la defensa energética de 100 mil cristales que Papachi usa para protegerse. Esta vez Papachi los encontró gracias al frasco de pastillas que le vendió a Aun.

Rápidamente Kiine y Aun vuelven al pueblo a comprar mas alimentos y ambas entran a la tienda ficticia de Papachi quien, todo vendado por los golpes que Photon le ha propinado, les vende a cada una un frasco de pastillas para dormir. Ambas salen presurosas de la tiendita sin darse cuenta de la presencia de la otra y regresan a la nave. Esta vez Photon espera su desayuno afuera de la nave y cuando finalmente Kiine y Aun terminan, Photon, con lágrimas en los ojos, se lleva el bocado a la boca pero ¿¿¿qué creen???.... Papachi vuelve a tirar todos sus alimentos al suelo haciendo otra típica entrada triunfal para amenazar a Photon con llevarse a Kiine de su lado. Esta vez todos los Pochis aparecen vestidos con trajes alegóricos apoyando y echándole porras a Papachi quien presume tener un poder defensivo de 500 mil cristales pero Photon vuelve a mandarlo de regreso a su nave con otro golpe. Papachi se enfurece con Pochi #1 y le pregunta el porqué, si había trabajado durante toda la noche, el poder defensivo de su traje no había funcionado. Pochi le confirma que había trabajado toda la noche... pero preparando el vistoso vestuario de los demás Pochis. Papachi se pone como loco del coraje y abandona a Pochi #1 en pleno desierto.

La Princesa Lashala [illegible] compañía emprenden el

フォトン

viaje para alcanzar a su amado Papachi y llegan al planeta donde éste se encuentra. Kiine y Aun, frente a sus platillos, lamentan que Papachi los hubiera regado por el piso. Ambas prueban los platillos de puro coraje presumiendo que el de cada quien es el mejor y al instante se acuerdan de que le habían puesto las pastillas para dormir... y caen dormidas. Photon obviamente ya no se aguanta el hambre y huele a lo lejos una probable presa para comer. Al mismo tiempo Pochi está triste porque Papachi lo ha abandonado, y con sus poderes especiales y una gota de su sangre logra ver la verdadera personalidad e intenciones de Papachi. Pochi descubre que Papachi tiene 18 esposas y que su única ambición es ser el gobernante del universo entero para lo cual planea utilizar a Kiine y a la Princesa Lashala. Mientras Pochi yace decepcionado en el desierto un enorme gusano lo ataca y antes de que pueda comérselo, Photon lo mata para por fin poder desayunar algo, aunque para la hora en que lo logra

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

ya es de noche. Pochi le agradece el haberlo salvado a pesar de que en el pasado lo había atacado bajo las órdenes de Papachi. Photon, con cara de alegría, le invita a comer algo y se hace su amigo.

En la cuarta OVA vemos a Papachi y el resto de los Pochis celebrando en una posada con licor y mujeres, mientras que Kiine cuestiona a Photon por haber ayudado a su enemigo. Photon lo defiende y todos juntos reanudan su viaje para buscar la fuente de poder que el abuelo de Kiine había dejado escondida en este planeta. A la mañana siguiente la dueña de la posada pone a Papachi y a los Pochis a trabajar para pagar todo lo que han consumido durante la noche. Papachi no puede creer que no tengan dinero para pagar por su fiestecita pero los Pochis le hacen saber que era Pochi #1 quien se encargaba de las finanzas y que ellos no tenían idea de cómo manejar esas cosas.

Kiine y los demás llegan al pueblo y Photon se encuentra una revista para adultos donde se queda viendo a una mujer de senos grandes y añora poder estar con Nee-san. Aun lo regaña por ver esas cosas y le dice que cuando crezca ella también tendrá los senos de ese tamaño. Kiine se burla de ella y le dice que solo

decora para ponerse gorda y luego le dice a Photon que si eso es lo que le gusta con gusto se lo pida y ella se lo dará con mucho amor. Aun se histeriza y empiezan a pelear. La posadera los invita a todos a quedarse en su estancia y llama al maletero para que los atienda. Es Papachi quien llega disfrazado para atenderlos pero no lo reconocen. Photon alcanza a ver una figura extraña que los observa y va a investigar qué es. En realidad se trataba de Buran quien estaba espiándolos. En su camino Photon se encuentra a la Princesa Lashala que estaba siendo asaltada por los mismos ladrones que asaltaron a Aun en la primera OVA y después de darles su merecido regresa con ella a la posada y le dice que por su olor y grandes senos le recuerda a Nee-san. Al llegar a la posada todas deciden darse un baño en las aguas termales de la posada y Kiine y Aun vuelven a pelear por el tamaño de sus senos, pero ambas se ven humilladas ante el cuerpo y atributos de la Princesa Lashala. Del otro lado del manantial se encuentra Papachi (disfrazado) tratando de lavar la espalda de Photon con un jabón envenenado para debilitarlo pero cuando Kiine empieza a juguetear con Lashala Papachi se olvida de Photon y solo trata de escalar la roca que divide el manantial para estar con ellas. Al caer por segunda vez de la roca, Pochi llega y le pregunta si es verdad todo lo que sospechaba sobre sus verdaderas intenciones y él, entre burlas, se lo confirma. Pochi, quien aún no lo creía del todo, al oírlo de su propia voz derrama algunas lagrimas, al darse cuenta de que Papachi había hecho llorar a Pochi, Photon lo golpea y hace que atraviese la roca de lado a lado destruyendo todo el lugar.

La dueña de la posada llega [illegible] por la destrucción de su negocio y los ojos de Photon se llenan de lágrimas pues la posadera es en realidad Nee-san pero ya no con la bella figura que él recordaba por lo que Aun no la había reconocido. Kiine se vuelve a burlar de Aun diciéndole que solo crecerá para ponerse tan gorda como Nee-san. Aun no puede creer que esa mujer sea Nee-san y empieza a preocuparse por su figura y por cómo se verá en el futuro, lo cual obviamente Kiine aprovecha para molestarla por un largo rato.

En la siguientes 2 OVAs conoceremos más acerca del origen y re-

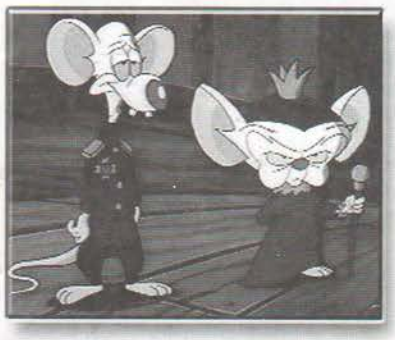
levancia de la fuente de energía que todos se encuentran buscando y conoceremos al personaje que engaño a todos al calcular perfectamente todo lo que hasta ahora ha sucedido. Descubran quién es capaz de controlar a Photon y si éste es capaz de mantener su promesa o no ante tal amenaza. ¡¡No se pierdan el desenlace de esta obra porque es realmente angustioso y muy emocionante!!

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Entrevista a

A Frank Carreño (Pinky) y a Orlando Noguera (Cerebro)

Por: Luis "Logan" Mendoza



Hola, esta es mi primera entrevista (y si no lo hice mal, no será la última), así que agradezco a Alan y a Paty por la oportunidad, en esta ocasión toca a las voces de la pareja de ratones más famosa de los Laboratorios ACME, exactamente, me refiero a Frank Carreño y Orlando Noguera, actores con una gran experiencia y conocidos en toda Latinoamérica por su gran trabajo en Animaniacs y ahora en Pinky y Cerebro.

Logan: Primero que nada una felicitación por su trayectoria, y por los personajes Pinky y Cerebro, que son los más conocidos aquí en México además de Taz, Plucky, Superman... Realmente aquí los admiramos mucho, bueno, comencemos con las preguntas:

¿Por qué se iniciaron en el doblaje, qué los motivó?.

Frank: Bueno, en mi caso para el momento en que yo empiezo a hacer doblaje era algo incipiente absolutamente, era algo más casero, más domestico. El doblaje en Venezuela, en aquel momento, no era esa industria que es ahora, inclusive creo que existía un estudio de doblaje si acaso otro, pero no era una empresa de competencia en Latinoamérica, entonces en ese buscar dije "bueno, vamos a ver pues, a la mejor funciona", y me recomendó un amigo que se llama Marcelo Rodríguez que ahora está en Nueva York, él me dijo "vamos, yo te llevo, yo trabajo en esto...", y comenzamos a hacer el trabajo, luego eso se volvió en aquel momento un apoyo económico importante, interesante. En ese momento cuando uno está empezando estás haciendo teatro, el presupuesto está corto, dices, estoy en esto pero todavía no lo he pensado como la profesión en tu vida, pero me está ayudando para sacar adelante tal cosa, ¿no?. Después empezó aquello a ser la gran industria del doblaje en Venezuela y ya uno tenía un sitial, bueno ya estaba adentro, ya no había forma.

Ya en este momento es quien pide un descanso pues no he podido, dije "bueno, voy a tomarme un descanso, voy a dejar de grabar por un tiempo", estoy aquí en México hablando de doblaje, y en Venezuela me están esperando con nuevos proyectos y con todo ese tipo de cosas, y no sé... Creo que uno nunca va a poder salirse de esto, bueno eso en mi caso.

Orlando: Bueno, en mi caso, yo empece a hacer teatro a los 9 años, en títeres, hacia teatro infantil, luego entré a un teatro para adultos y regresé al teatro infantil. Fue la situación típica del adolescente que no tiene dinero, me dijeron "ve a doblar", fui, hice la prueba de doblaje, quedé, empece a hacer pequeños papeles, bueno igual como hizo él (Frank). Era muy incipiente la empresa de doblaje, fue poco a poco, un personaje otro personaje hasta que llegamos a hacer personajes importantes, y bueno hasta ahorita se ha convertido en mi profesión porque no solamente vivo del doblaje, vivo también de las comisiones de los productos de marca: Coca Cola, RCA, Chrysler, esto se ha convertido en mi profesión.

L: ¿Por qué el doblaje de caricatura, de animación, por qué no más doblaje de películas, telenovelas... ?.

O: Telenovelas tenemos millones.

F: También, también...

L: Aquí se les conoce más por Pinky y por Cerebro, ¿ustedes qué prefieren, el doblaje de Animación, o el doblaje de Telenovelas?

F: El doblaje de animación te da muchísimas más posibilidades de lucirte, puedes inclusive, eh....

O: ... Demostrar más tu histrionismo...

F: ... Si tu histrionismo, sí eso es, es un trampolín para... para...

O: Bueno entre comillas, porque de repente [illegible] tiene que ser muy natu-

ral y no sobreestudio, entonces tiene que ser algo que controles muy bien.

F: Si, si, pero indudablemente me gusta muchísimo mas el doblaje de cómics, el otro también se hace de hecho...

O: Películas, series, documentales...

F: Nosotros en cómics, creo que tenemos el 25% de programación, de nuestra programación, el resto son telenovelas, documentales, películas, series...

O: ... Se dobla de todo, sí... Novelas brasileñas se doblan muchísimas, yo debo de tener como 40 novelas dobladas

F: Te ponen los libretos en la cabina y bueno tu empiezas y vas, una novela brasileña, un documental, unas caricaturas...

O: ... Una serie de esas de policías...

F: Se dobla de todo.

L: Ahora, la mayor parte del doblaje lo hacen para Warner...

F: En caricatura sí...

L: ¿Tienen planeado hacer doblaje para Anime?

O: Déjame aclarar algo, en Venezuela hay como siete compañías de doblaje, donde en alguna que otra se dobla anime, en una que otra. Yo no trabajo sino en Etcétera, la compañía más grande de doblaje en Venezuela, que le trabaja a Warner, pero sé que hay otras compañías que doblan uno que otro programa de Anime, yo nunca he doblado nada de anime, él si ha doblado anime...

F: Sí, yo hice Goleadores... pero fue en otra empresa que no es para la que trabajamos, sino una empresa menor que nos llegó el material y lo sacamos y... es mi única experiencia en anime

L: ¿Recuerdas el personaje que hiciste en Goleadores?

F: No, no lo recuerdo..

L: ... OK., no importa, nosotros lo investigamos después...

F: Sí, si, pero tiene mi misma voz

L: ¿Sus planes a corto y largo plazo en México?

F: Bueno, mañana tenemos una reunión con un ejecutivo de doblaje aquí en México, quizás mañana por lo menos antes de que yo aborde el avión... Orlando que se queda un par de días mas podría adelantarte algo... eh, nos encantaría venir a trabajar acá, por lo menos por proyecto e ir probando cómo nos va yendo. Hasta ahora no hay nada definido, hay muchos quereres bueno, felices tanto nosotros como el público que nos ha recibido, los actores de doblaje de aquí, pero no tenemos nada...

O: Si tenemos que esperar a hablar con él mañana...

F: Si con este ejecutivo...

O: ... Cosa que no nos incomodaría, porque de repente nos sentimos como en nuestra casa, realmente no extrañaría Venezuela, porque México se parece tanto que no me siento así, en otro país, no me siento extraño, no, no, no...

F: Además el trato ha sido muy emotivo...

O: ... Muy cómodo...

F: El trato ha sido demasiado emotivo y, más bien, uno lo que no quiere es irse, no ¡y nosotros amamos Venezuela, amamos el país!.

L: **¿Con qué impresión se quedan de la gente, de sus fans, aquí en México?**

F: ¡Muy bella, muy bella, hemos tratado de verdad de estar con todos y complacerlos a todos, hemos hecho no sé cuántas horas de firmar autógrafos, y hemos hecho...!. Mira, realmente no hemos hecho turismo en México, que era una de las ideas que teníamos, hemos tenido una agenda tan apretada, pero tan gustosamente apretada además, que...

O: La impresión que me llevo yo es... ¡Que este es un país adorable, con gente adorable, con una cultura precolombina increíble y una comida deliciosa, exquisita...!.

F: ... ¡Muy rica.

L: Bueno, pues no me resta más que agradecerles la entrevista y me gustaría que mandaran un saludo a todos los fans de Seinen, con la voz de Pinky y Cerebro

Cerebro: Este es un saludo para la gente de Seinen, de aquí, yo soy Cerebro...

Pinky: ... Y yo soy Pinky, para todos ustedes un gran abrazo...

Cerebro: ... Y espero que conquistemos el Mundo juntos...

Pinky: ... Ahora sí.

L: Muchas gracias, les agradezco.

Bueno, Pinky y Cerebro quizás no logren conquistar el Mundo, pero no lo necesitan, pues ya conquistaron nuestros corazones, ¡¡Narf!!

¡¡¡Uff!!! Ahora sé lo que cuesta realizar una entrevista, espero les halla gustado el trabajo, en caso contrario, avísenme para empezar a dedicarme a cosas más sencillas como domador de leones o soplón de la Mafia. Reportando desde la Conque, Padawan Logan.

Nota. El personaje al que se refiere Frank Carreño en Goleadores es Icaro Tatsumura, jugador estrella del equipo de futbol soccer Sparks.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

2000 LA MOLE

CONCURSO DE MODELISMO E ILUSTRACIÓN

BASES

TEMAS

Peleas, luchas, encuentros entre dos personajes de comics, historieta, manga,cine y animación nunca antes vistas, (crossover).

MODELISMO

Técnica plastilina epóxica, resina, u otro material rígido, tamaño de 15cm.a 30cm. de altura, a color, con base de madera o acrílico.

ILUSTRACIÓN

Técnica: libre, a color, formato 1/4 de cartulina ilustración 47.5cm. Por 35.5 cm. Con mascarilla de plástico transparente (protección).

Todos los trabajos deberán tener inscritos , nombre direccion, telefono, edad, profesión y título de la obra.

CATEGORÍA ÚNICA

Semi-profesional.

COSTO DE INSCRIPCIÓN

$ 75.00 (setenta y cinco pesos 00/100 m.n.)
Cupo limitado a 50 trabajos por cada concurso.
Inscripción y recepción de trabajos el dia martes 11 de julio del 2000,en el Gimnasio Olímpico Juan de la Barrera en División del Norte #2333, Col. General Anaya de las 15.00 a las 18.00 horas.
La premiación será el día domingo 16 de julio del 2000, en el mismo lugar, a las 17.00 horas.
Se premiará al primero, segundo y tercer lugar de cada concurso.
Los trabajos seran devueltos el día lunes 17 de julio del 2000, de las 9 a las 11 horas únicamente. **La mole** no se hace responsable por los trabajos que no se recojan en esta fecha y horario.

Para informes y aclaraciones comunicarse al tel. 55 90 09 55 .
Nota: solo se recibirán los trabajos que cumplan con las bases establecidas.

ABRIMOS TODOS LOS DIAS DEL AÑO

KAMEHOUSE

COMICS NACIONALES
E INTERNACIONALES
POSTERS
FIGURAS DE ACCIÓN
PLAYSTATION
FIG. DE RESINA
Y MUCHAS OTRAS
COSAS DE TUS
ANIMACIONES
FAVORITAS

(ANIME TOYS &
MERCHANDISING)
ANIMACION
JAPONESA
MANGA

PLAZA RIO
AV. RIO CHURUBUSCO NO. 75 LOCAL 1-11
TEL: 044- 21-32-22-98 56-48-60-31
UH. INFONAVIT IZTACALCO

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

PAREJAS DIS Parejas

POR: ALEX SODI.

Según el editor, esta colaboración debió haberse llamado Relaciones Extrañas II, pero como, la verdad, no me latió, mejor se lo cambié, así que están informados.

Las relaciones amorosas en el anime y el manga oscilan entre lo convencional (el chavo y la chava clavadísimos) hasta lo más extravagante, raro, exoticón y bien loco; es por eso que hay líos amorosos para dar y prestar, y que nos interesan a nosotros, los otakus, bien sea por las situaciones cómicas que acarrean o las melodramáticas por las emociones que con llevan.

El elemento clave dentro de estas relaciones son las parejas (¡Oh, qué gran descubrimiento y observación!).

Pero vayamos por partes, tenemos primero a las parejas más o menos convencionales o sea, que tienen relaciones que podemos encontrarnos en la vida real, por las que, quizá, hemos pasado, o conocemos a alguien que lo haya hecho, por ejemplo; Riota con Ayako en Slam Dunk, donde ella es mucha pieza para él, quien se congela nada más verla, y si le habla, él chavo pierde hasta la capacidad de pensar. Riota no se decide a confesárselo directamente (y me refiero a los capítulos que pasaron en TV. Azteca). ¡Pero eso sí, está como el perro del hortelano, ni come ni deja comer! ¿O no recuerdan la tranquiza que se acomodaron mutuamente él y Sakuragi? (¡Y eso que al principio el 'pelos rojos' no sabía ni qué onda!).

Tenemos también a Shunrei y Shiryu, de Saint Seiya, una de las parejas preferidas por los otakus y que más ternura no puede inspirar, simplemente se ven bien juntos, todo el mundo sabe que se gustan y la tensión entre ellos se siente pero ninguno de los dos da el primer paso (¿Hermanos? ¡Mangos que!).

¿Y se puede agregar algo con Rick Hunter y Lisa Hayes? (OK. Puristas, Hikaru Ichijo y Misa Hayase). Rick era la indecisión con patas. Y eso de citarse con una chava y darle el plantón para irse con la otra simplemente por no poder decir No y por si fuera poco, todavía llegar y prestarle la bufanda de la otra... Digo, hay que ser descarado pero no tanto... o por lo menos ocultar inteligentemente la evidencia. Pero la más culpable fue Lisa, que se quedó esperándolo tooodo el día.

Paty de Supercampeones (bueno, Captain Tsubasa) es una muestra de paciencia. ¡Miren que eso de seguir fielmente a un cuate que prefiere las redondeces de un balón de

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

soccer a las de su fan número uno y dirigente de su porra!... ¡Eso sí es para meditarse!... Aunque, pensándolo bien, la chica tampoco tenía unas curvas que dijeramos ¡Wow!. Paty, (en opinión de mi hermana), debió haber hecho su luchita con Steve Hyuga, total, quizá podría haber anotado a su favor porque Oliver es insuperable como As de la cancha pero en su relación con las mujeres ¡es una plasta!.

Y regresando con Saint Seiya, Hyoga y Fleer de Asgard son otra historia. Había atracción mutua, demasiada diría yo, aunque nada se haya dicho claramente. Por cierto, las admiradoras de Hagen de Merac concuerdan en que a éste le tocaba ganar en la caverna donde fue su última lucha y también le tocaba, por méritos, quedarse con la princesa. ¡Ni modo, lástima que la serie fuera "Seiya y sus amigos"!.

En Hola Sandybelle (¿Te acuerdash, abuelitosh?). Marcos Wellington y la patas de popote de Sandybelle son la típica pareja del primer amor. Sus encuentros (mejor deberíamos llamarlos desencuentros) frustraban al otaku más dedicado, en cambio Alex, el periodista independiente, y Kitty Schiller, la mimada niña rica, llevaban una relación más coherente, intensa e interesante: ella lo odiaba y él a ella... ¡Hasta que se enamoraron sin darse cuenta!.

Y he dejado para el final a una de las parejas más recordadas del anime: Candy y Terry Granchester. Una por su complejo de mártir y el otro por presumir de rebelde y atrabancado pero "dobl-ando las manitas" al final, cuando más decidido debía de estar, se convirtieron en una de las parejas famosísimamente malogradas y por si fuera poco también están Archie y Annie, una muestra de cuán manipuladora y chantajista puede ser una chava y cuán idiota un cuate. En cuanto a Paty y Stear (Steve para otros), bueno, ellos terminaron juntos debido a las circunstancias, a sus dotes de "cerebrito" y a lo locos que estaban. Siempre hay un roto para un descosido.

Entremos ahora con las parejas disparejas, con esas que tienen relaciones tan extrañas que si no fuera porque son personajes imaginarios, sus integrantes estarían en el reclusorio, en el psiquiátrico o en psicoanálisis.

Primero, y antes que nada, tenemos a Son Goku y Milk de Dragon Ball. Milk de ser una chava bastante atractiva y fuerte, se transformó en una vieja histérica, gritona, con delirio de grandeza, preocupada por el qué dirán, y dos hijos a los que sobreprotege con esfuerzos enfermizos y ridículos. ¿¡Cómo es posible que el guerrero más fuerte del universo soporte, e incluso se deje mangonear por una mujer así!?... Quizá de haberse quedado con Bulma la cosa hubiera sido mucho mejor o por lo menos lo mango-

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

nearía alguien inteligente... Noo, olvídenlo.

Otra cosa, alguno de ustedes se ha preguntado ¿Cómo pudo Goku, con lo tontejo (algunos dicen que "inocente y cándido") que es, tener dos hijos? ¿Echaría mano de la Guía Roji o se aventaría las clases de 'flores y abejas' del maestro Roshi?. Porque si no...

Enseguida tenemos a Seiya Kou y Serena (Usagi) Tsukino de Sailor Moon SS. Que si Seiya era hombre o mujer, a fin de cuentas no importaba mucho... uh... quiero decir, para ellas no resultaba tan sorprendente pues ya tenían experiencia con Haruka Tenou.

El Three Light tenía mucho más carisma y entusiasmo que Darien pero ni modo, con los Milenios de Plata y todo ese rollo del destino, no tuvo mucha oportunidad con Serena, pero de que le movió el tapete ¡Claro que sí!.

¿Y qué decir del Raye Hino y el pobre (aunque no tanto porque hasta villa de invierno tenía) de Nicholas. Raye trata a este cuate con la punta del zapato, es gritona, dominante y explosiva pero en el fondo, muy en el fondo, lo aprecia (el problema es que se necesitaría de una perforadora petrolera para descubrirlo).

Una de las peores parejas, por decirlo así, es la de Mikami y el calenturiento de Yokoshima, cuyo máximo anhelo en la vida es poder pescarla desnuda... o desnudarla él. Dicen que hormona mata neurona pero entonces, éste ya no tiene nada que matar.

Están también Mirilla Farina y Maximillian Jenius (Sterling). ¿Qué tiene de raro esta pareja?. Mmm, bueno, pues como que uno no le pide a una chava que ha querido apuñalarlo tres minutos antes, que se case contigo... ¿O será muy conservadora esta idea?.

Pasemos ahora con Kaylu Lantis (Latis) y Hikaru (Lucy). ¡Caramba, dicen que el amor es ciego... pero no tanto!. Cualquiera de las princesas de Cizeta le daría la vuelta a esta niñita... ¡Sí, ya sé qué van a decirme la sublime frase de "Se ama el alma de una persona no su cuerpo"!; y Lucy es simpática no digo que no, ¿pero no podría haber tenido un poco más de esto último?. Además Latis es tan, pero tan cuadrado que desespera, y de aquí a que le cae el veinte de lo que realmente siente por Lucy... Aunque debemos comprenderlo, uno no se enamora así como así de una de las culpables directas de escabechar a tu hermano...

Tenemos también a la estrambótica pareja que forman Zenki, el demonio guardián y Cherry. Ella se aprovecha de él y lo maltrata cuando está en su forma chibi pero, a ver, que se atreva a hacer lo mismo cuando le saca más de medio cuerpo de alto ¿ah verdaad?. Además, seamos sinceros, Zenki tampoco tiene muy buenas intenciones que digamos y si pudiera deshacerse de su "ama" no lo pensaría dos veces.

Otra pareja muuy dispareja es la de Bulma y Vegeta. La pregunta de los 64 mil es: ¿¡Cómo terminaron juntos esos dos!?. Algunos podrían responder que eran dos almas solitarias que se encontraron, dos barcos que cruzaron sus caminos en la niebla, que son el uno para el otro y bla, bla, bla... ¿Qué quién agarró dormido a quién?... ejem... Francamente no me la creo así como tampoco me creo eso del "amor" entre ellos. Lo que sí puedo pensar es en [illegible], sinceramente, el tan traído y llevado Príncipe de Vegitasei no pudo agarrar mejor partido, Bulma es una brillante mente científica, un genio para construir aparatos, ya sea para viajar en el tiempo o para alcanzar el Nivel 4 Super Sayajin; y multimillonaria, tanto, que Vegeta jamás tendría que preocuparse por otra cosa que entrenar, pelearse con todos, odiar a Kakarotto, cruzarse de brazos, comer y entrenar de nuevo. De que es un patán mantenido no me cabe la menor duda. Sé que con estas últimas líneas probablemente no vuelva a escribir otro artículo hasta que se les baje el coraje a las admiradoras del "pelos antigravedad" pero tenía que decirlo.

Por otro lado tenemos a...

¿Qué?... ¿qué sólo son tres hojas?... ^o^. ¡Me lleva...! ¡Y yo que apenas estoy comenzando!.

En fin a'i nos vemos.

...

Editor a ver si me asignas más espacio porque la próxima vez voy a hablar de ...

N del Ed. ¡Te dije que sólo tres!. ¡Aaaahh!...

GANADORES DEL CONCURSO DE DIBUJO

Como lo prometido es deuda, aquí están los ganadores del concurso que lanzamos en el número marzo/abril:

PRIMER LUGAR

ALMA CECILIA REYES YEE
ARAGÓN DE LAS FUENTES.

SEGUNDO LUGAR

CELIA TREJO CALDERÓN
COLONIA POPULAR.

El tercer lugar se declara desierto. Agradecemos por sus trabajos a:

JAIRO ROJAS CONTRERAS
COLONIA CAMPESTRE.

ARACELI HERNÁNDEZ RAMÍREZ.
VALLE DE LOS REYES.

Nosotros nos comunicaremos con ustedes para hacerles entrega de sus respectivos premios que consisten en los paquetes mencionados en la convocatoria cortesía de Editorial Vid y... ¡En playeras, gomas y monedas conmemorativas de nuestros amigos de Capcom!.

Agradecemos a nuestros patrocinadores:
Grupo Editorial Vid y a nuestros amigos de **Japan Express** por habernos apoyado en este concurso.

Y, nuevamente, los invitamos a participar en un segundo concurso de dibujo.

- El tema es libre, relacionado a Anime o Manga.
- Deberán ser hechos en papel ilustración de _ o de preferencia en 1/8.
- Los dibujos deberán llevar todos sus datos: dirección, teléfono, e-mail, etc. para ponernos en contacto con ustedes.
- Habrá tres primeros lugares.
- Los ganadores serán publicados en la revista de septiembre.
- Los dibujos deben enviarse a la dirección SEINEN o entregarse durante la próxima Mole 2000, del 13 al 16 de Julio, (para más información, vean la contraportada de esta edición).

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations
Y una vez más, recuerden nuestro e-mail **seinen@animexico.net.mx** donde siempre recibimos sus críticas y sugerencias, y estén atentos a lo que subamos a nuestro Web Site **http://seinen.animexico.net.mx**

http://arlequincreations.com Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

DESTINO FINAL

Por: Rubén Armenta

Después de que un joven ha tenido una premonición antes de iniciar un viaje en avión, él y otros 6 bajan de éste, en eso, ven que cuando la aeronave despega, se estrella muriendo todos los ocupantes. Pasa el tiempo y las siete personas que salvaron la vida viven normalmente, pero sorpresivamente, empiezan a morir en el orden en el que lo hubieran hecho de ir en el avión. Quienes aún siguen vivos se dan cuenta de que los persigue nada menos que la muerte misma dispuesta a que no escapen a lo que era ya, la hora de su muerte.

DESTINO FINAL es una película bien lograda gracias a su guión y a su ritmo, y que sin duda resulta más afortunada que la mayoría de las cintas estadounidenses sobre adolescentes y terror que renacieron a partir de Scream (Wes Craven) y que han saturado la cartelera (Sé lo que hicieron el verano pasado, Leyenda Urbana, Perturbados, etc.) En Destino Final no vemos asesinos seriales ni sobrenaturales, sino la esencia de la muerte, provocando los objetos o ambiente para causar desde descargas elétricas hasta explosiones, pero lo realmente aterrador es que, simple y sencillamente James Wong (quien dirigió algunos capítulos de la serie X-Files, Los expedientes secretos X), y el reparto, consigue un buen trabajo sin tener que apoyarse en estrellas (Aquí sobresalen Devon Sawa que había protagonizado El diablo metió la mano y a la bella Ali Larter, que vimos en La residencia del Mal). En fin, este filme logra hacer pasar al espectador un buen (y paranoico) rato. De lo más atractivo del cine dirigido a adolescentes en estas fechas.

GALAXY QUEST

Héroes Fuera de Órbita.

Un grupo de actores que interpretaban la serie de T.V. Galaxy Quest veinte años atrás, ahora viven de viejas glorias usando sus viejos uniformes en convenciones de ciencia-ficción, pero unos extraterrestres interceptan las transmisiones de la serie y las confunden con "documentos históricos" y viajan a la Tierra en busca de dichos actores para que los ayuden a luchar contra un villano espacial.

Esta es la primera película que gira en torno a los actores que quedan encasillados en papeles de series de televisión clásicas (o de películas, también) por lo general, de ciencia ficción, y que de alguna manera los revalora, dentro de esta película que logra inesperadamente muy buenos resultados: un muy buen ritmo, una crítica ácida a parte de los fans de convenciones de CF. buena producción pero sobre todo, en conjunto, ser muy divertida.

Claro, es evidente que la cinta es una parodia de Star Trek (Viaje a las estrellas) en todos los sentidos (El Capitán Kirk, la Enterprise, el Sr. Spock, etc.) y la referencia a los actores encasillados (Leonard Nimoy, William Shatner, aunque él no del todo) aquí interpretados por Tim Allen (muy sobresaliente, quizá gracias a temer encasillarse en su serie Mejorando la casa), Alan Rickman (espléndido como el amargado exactor Shakespeariano) y Sigourney Weaver (aún de muy buen ver, y que evidentemente se divirtió con su papel inspirado en Barbarella) que sorprende por hacer una interpretación cómica completamente opuesta a la de la Teniente Ripley de las películas de Alien. Por otra parte, el resto del elenco encaja bien y los elementos técnicos sobresalen gracias a los efectos visuales y al imaginativo maquillaje de Stan Winston (Terminator 1 y 2, Parque Jurásico, etc.)

Sin embargo, lo realmente interesante de a película no radica tanto en la muy lograda comedia, en los efectos, o en la interesante idea de la raza de caracoles extraterrestres que toman forma humana, que no entienden el concepto de 'mentira', sino en mostrar gente (actores encasillados) que toda su vida han interpretado gente que en realidad nunca han sido (o sea, una mentira) y que, de buenas a primeras, tienen la oportunidad de ser ese alguien que en el fondo siempre desearon ser (en este caso, viajeros espaciales que salvan al Mundo). Claro que con sus respectivas consecuencias. Dicho en otras palabras, el querer abandonar la mediocridad para ser realmente alguien.

El director Dean Parisot consigue un buen trabajo para la joven compañía Dreamworks (que no siempre ha resultado airosa en sus producciones, aunque esta película augura un buen rumbo), al igual que la premiada Belleza Americana.

Cabe mencionar la visión que se tiene en la película del fan promedio de las convenciones de CF y cómics: bastante divertida por ser muy apegada a la realidad. En muchos casos los fans se toman demasiado en serio su papel, al grado de creerse que su afición es la vida real. (¿O... no?).

En fin, Galaxy Quest es una película disfrutable de principio a fin, que no puede dejarse pasar como sea.

http://arlequincreations.com Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

FUSHIGI YUUGI

LA SEGUNDA PARTE DE LAS OVAS, (¡POR FIN!).

Por Anaíd Salcedo.

¡¡Holaaa!! Si, no me regañen, por fin aquí está la segunda parte de las OVAS pero antes que nada quiero agradecer a quienes me ayudaron. ¡¡Gracias Swany Chavarria y gracias Rei Angel!!

Y por si se les olvidó algo de la primera parte, voy a hacer un resumen:

En la primera, hay tres capítulos, y es algo así como un puente para hacer concordar el final de la serie de anime con la segunda parte del manga. Se trata de que Tamahome (con su memoria) está en el mundo de Miaka, pero en un aniversario de la muerte de Genbu no Miko, Miaka, Tama, Keisuke, Tetsuya y el chavo pelón van a darle sus respetos a la tumba, pero Tamahome es atraído al libro de nuevo, y resulta que en Konan-koku ya ha pasado mucho tiempo desde la batalla de los shichi seishi, y ahora reina el nieto de Hotohori. Tamahome ES Nakago, pero no, todo es una ilusión que TOMO (a quien había revivido Tenkou) estaba provocando. Yui, controlada por Genbu no Miko también entra al libro, seguida por Miaka, y pelean contra Tenkou. Entonces Yui, ahora convertida en Genbu no Miko, pide como deseo que los 4 dioses se reúnan y sellen a Tenkou. Ya todo resuelto, Taitsu-kun dice que Tamahome y Miaka no pueden estar juntos en un mismo mundo porque el camino entre los dos mundos no se podría cerrar y traería consecuencias malas, etc. Ellos tienen que separarse y Tama le regresa el anillo de 'matrimonio' y se dicen adiós. Miaka grita el nombre de Tama, con lágrimas en sus ojos, Yui deja caer el anillo de Miaka diciéndole que regrese a donde pertenece. Pero, cuando van apareciendo los créditos finales, Taitsu-kun le revela a Tama que hay solo una forma de que esté con Miaka: que pierda todos sus recuerdos y renazca. Y por supuesto, tama acepta, diciendo que incluso así va a poder encontrarla, porque él nació para amarla y protegerla solo a ella (¡aahhhh, qué lindo!). Todos sus recuerdos se reúnen en siete piedras y se dispersan. Luego, en el mundo real, Yui y Miaka están en un restaurante y Taka (Tama reencarnado), es el mesero y tiene el anillo en una cadena que pende de su cuello.

Los personajes nuevos son: - **Tenkou** (el mismo que salió en la primera serie, resulta que no lo sellaron bien ^o^, (dicen que es un "Majin" un espíritu inferior o algo por el estilo). **Yousui** es un aliado de Tenkou. **Hikou**, el fallecido amigo de Chichiri, que Tenkou convirtió a la maldad. **Kamishiro Miiru**, quien va en la universidad de Keisuke y **Tetsuya**, pero también es una aliada de Tenkou. **Shygiou Ren** (Renhou) que va en el salón de Miaka, y es hermano de Miiru (quienes, por cierto, tienen una relación de más que hermanos) y por lo tanto también trabaja para Tenkou.

Capítulo 1

Los símbolos de la confusión.

En el primer capítulo, nos muestran que Miaka y Taka ya son novios, para esto Miaka le contó acerca del libro y todo eso, pero él no recuerda nada. Miaka tiene un sueño donde Suzaku le pide que lo convoque. Ren llega a la escuela de Miaka, es muy popular con las chicas, y controla a toda la escuela con sus poderes. Miaka encuentra una nota de Taka en su casillero donde dice que vaya al techo de la escuela, ahí se encuentra con Taka, quien le pregunta para qué lo llamó,(?).

Entonces entran en acción unos compañeros que la acusan de querer con Ren aun teniendo a Taka de novio, y la avientan desde el techo, Taka se avienta tras ella, y antes de caer una luz roja los transporta al mundo del libro y se encuentran con Tasuki, luego aparece Chichiri de la nada (como siempre) y le dice a Tasuki que le dé la piedra a Taka, quien, al tocar la piedra que contiene algunos de sus recuerdos, pues los recuerda, je je. Chichiri tiene la piedra que le corresponde a él. Entonces van a un monte especial, donde están los difuntos Nuriko, Chiriko, Hotohori, Mitsukake. Taitsu-kun les explica que el tal Tenkou quiere apoderarse del mundo real, y para esto quiere las piedras de Tama, (Chichiri le da su piedra a Taka y él recuerda algo más) y por eso ellos tienen que encontrarlas primero para que Taka no desaparezca. Les piden las demás piedras a los difuntos seishi pero ellos no las tienen. Además por la energía negativa de este Tenkou, están apareciendo muchos monstruos en Konan, y hasta el Monte sagrado está destruyéndose, en eso tiembla y una luz dispersa a todos los seishis.

Capítulo 2, Niño Silencioso.

Tasuki y Miaka caen en un lago. Miaka, inconsciente, casi se ahoga y el pelirrojo, que según no sabía nadar, la salva y le da respiración de boca a boca (aaahhhh), bueno después llega Chichiri, Taka, Nyan-nyan, y todos los difuntos excepto Hotohori, y deciden ir al Palacio, donde el encargado les informa que la reina Houki ha estado enferma desde que dio a luz a Boushin (sí, el lindo hijo de Hotohori!) hace año y medio, todo por la tristeza de perder

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

a Kote-heika (snif snif). El pequeñito Boushin todavía no habla. Van al cuarto de Houki y encuentran a Hotohori deprimido porque ni siquiera la puede tocar o consolar (por ser fantasma) (¿ya dije que nadie puede ver/oír a los difuntos excepto Miaka y los seishi?) Luego sale Boushin con el oso de peluche que Miaka le regaló a Hotohori. Un espíritu maligno se apodera del oso y ataca a todos, Horisama se posesiona del cuerpo de Boushin y vence al monstruo. Luego se da cuenta que con ese cuerpo puede ser visto y corre al cuarto de Houki, la cual despierta al oír las reconocibles pisadas de nuestro emperador, Hotohori/Boushin llega y le explica con su nomal voz varonil que siente mucho haberlos dejado solos al morir, etc. Luego resulta que la piedra de Hotohori está en el cuerpo de Boushin y tratan de averiguar cómo sacarla, en eso Hotohori sale del niño para que éste pueda comer y la sirvienta monstruo lo ataca. Hotohori se enoja lo rodea un ki rojo, y con su espada mata al monstruo. Gracias a su ki, su hijo y la reina lo pueden ver (escena muy emotiva, snif snif) y el niño corre para abrazar a su padre, pero lo traspasa ¿por qué ? porque se le olvidó que es fantasma y no lo puede tocar. Taka se ofrece para que Hori-sama se posesione de su cuerpo, hecho esto, toma en brazos a su niño y le dice que cuide a su mamá, que crezca sano y llegue a ser un buen emperador amando a las personas. El niño dice su primera palabra « chichiue» o sea papá. (ahhh). La piedra que estaba dentro de Boushin sale y entra en Taka, quien recuerda más. Hotohori sale de Taka, y una luz roja rodea a Miaka y Taka, regresándolos a su mundo.

Capítulo 3

Manifestación de la Reencarnación.

En la escuela de Miaka todo parece normal pero no, Ren la lleva de nuevo al techo a la fuerza (¡ah cómo les gusta ese lugar!. Miro muerde a Taka en la oreja y le implanta un demonio, después de un rato se recupera y llega el héroe Taka (ya le brilla el foquito rojo en la frente) atacan a Ren con el rollo Shijin Ten shicho, desaparece, y ellos también. Llegan a la antigua casa de Nuriko donde están tratando de robar la piedra de Nuriko, quien la tiene es su hermano Ryuuen que no se las quiere dar porque es el único recuerdo que le queda de ella. Se la roban y dan a Taka, éste grita de dolor pues no puede entrarle la piedra por el demonio implantado, es más, ningún humano lo puede tocar. Nuriko con sus brazaletes ayuda a sostenerlo, la única forma de quitarle el intruso es mordiéndolo de nuevo en la oreja y sacarlo, esto lo hace Miaka, Ryueen también ayuda. Taka por fin toca la piedra y recuerda más.

Capítulo 4

Flama de la Amistad

Tenkou aparece y se lleva a Miaka y Taka, a quien le quita las piedras que ya tenía diciéndole que él es solo una sombra, que no es real, etc. Le mete cosas en la cabeza. Miaka está deprimida porque Taka va a desaparecer. Un agua misteriosa ataca a Tasuki, luego va y ataca a Tama, le dice que él siempre está haciendo llorar a Miaka, que no la merece, y que por eso Tasuki se la va a quitar. Tasuki emborracha a Miaka y se la lleva a una habitación. (y arribotota, je je no es cierto, bueno, casi). Tasuki le dice a Miaka que va a hacer que olvide a Tamahome, y va a hacerla feliz, pues no le gusta que llore, entonces llega Taka y le dice a Tasuki que él no es así, que es su amigo, y que un amigo nunca traicionaría así, que él quiere a Miaka y que siempre lo hará, etc. Miaka le explica a Tasuki que ella llora, porque las niñas siempre lloramos por nuestros novios, ya sea de felicidad o tristeza. (cierto, cierto) Tasuki se deshace del embrujo del agua. Entonces la misteriosa agua llega de nuevo, llevándose cautiva a Miaka.

Capítulo 5 Reflejo vacío

Una persona aparece con el agua, es Hikou. A Chichiri casi le da un ataque cardíaco cuando le dice que él lo mato hace tiempo. Entra un flashback: Houjun (nombre real de Chichiri) ve a su prometida y a Hikou juntos, luego ella le dice que ya no puede casarse con él, Chichiri supone lo peor, y va a reclamarle a Hikou, pelean. Está lloviendo y el río va crecido. Hikou cae al río, Houjun lo alcanza a agarrar de la mano, un tronco se estrella contra el ojo de Chichiri y éste suelta a Hikou quien ahora va a destruir a todas las personas preciadas para él, así que se lleva a Miaka. Chichiri ya no quiere pelear de nuevo con su amigo, pero va con Tasuki y Tama a rescatar a Miaka. Lo logran y Hikou pelea con Chichiri, y se hace bueno al momento de volver a morir.

Taka y Tasuki están dormidos, en eso alguien entra a la casa donde están todos los seishis y los ataca, alguien más llega y lo destruye, y adivina quién era **¡¡TAMAHOME!!** ¿QUE COSA? ¿TAKA Y TAMAHOME JUNTOS ? ¿QUE NO ERAN UNO SOLO ? TODOS SE QUEDAN CON CARA DE WHAT, MIENTRAS TAKA DESCANSA PLACIDAMENTE.

Fin del cap.5 y no les cuento el último, je je, si no qué chiste. Pero el título es **Para lograr encontrarnos mañana**.

¡Ahh ! Toda la info de los ovas está basada en la animación, y simplemente son excelentes. Mejor que la serie y los primeros OVA's.

La banda sonora aunque repiten los fondos musicales de batalla de la serie de T.V. las canciones son super, la de Star, es mucho mejor que Itooshi hito tameni de la serie y que Yoga akeru maé ni de los primeros ovas, aunque mi favorita es Everlasting Story que aparece cuando están peleando.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org - Facebook: Fan Anime ArlequinCreations

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

POR: SQUALL LEONHEART

Parte 4

Por fin terminó.

Pero...

¿Qué sucede?... Rinoa.

¿Dónde está Rinoa?

De mi habitación voy a la enfermería para ver cómo se encuentra. No sé lo que tiene... Está en coma. Espero que se recupere.

Por el altavoz, Quistis me pide que vaya a la casa de Edea para poder hablar con Matron, así que lo hago. En la entrada encuentro a todos y juntos vamos con Matron. En la puerta que da hacia el faro hallo al Headmaster Cid "Discúlpame" dice "Sólo me dedico a hablar en voz alta, pero cuando se trata de pelear, huyo. Si estás enojado conmigo no te culpo lo único que pido es que perdones a Edea".

Matron se encuentra en la parte de atrás, nos llama sus niños "Siento mucho lo sucedido... La persona con la que pelearon no era yo... Estaba poseída por Sorceres Ultimecia". Ésta, según nos explica, es una hechicera de muchas generaciones futuras que busca los poderes de Ellone mediante los cuales puede transportar la esencia de alguien al pasado. Ella planea utilizarlos en su provecho. Nos pregunta si hemos oído hablar de Sorceres Adel. Respondemos que no. "Él anteriormente gobernaba Esthar" Relata "Todas las personas pensaban que yo había obtenido sus poderes y por eso me temían, pero yo recibí los poderes del anterior Sorceres a la edad de 5 años, por lo que no pudo ser así". Nos explica que Ultimecia planea apoderarse del cuerpo de Adel, pues, si se fusionan, pueden llegar a tener un poder increíble, y de poseer los poderes de Ellone, los resultados serían catastróficos. "Lo único que podía hacer para evitarlo era llevarme a Ellone" Concluye.

He escuchado suficiente. Comprendo lo que tenemos hacer, pero también estoy preocupado por Rinoa "¿Puedes ayudarla?" le pregunto a Matron "Su cuerpo está helado y no despierta" "¿Está muerta?" Interviene el Headmaster. Le grito que no. "Contrólate" se limita a decir "Esa no es la actitud de un líder". ¡¡Demonios!! Recuerdo que cuando nos conocimos fue cuando me convertí en un Seed.

¿Qué planea hacer Sorceres Ultimecia con los poderes de Ellone?...

Bailamos esa noche y después volvimos a encontrarnos en Timber ...

Ya lo comprendo... tiempo comprimido... el tiempo mágico donde se comprimen pasado, presente y futuro... Cuando me veías y me sonreías, llenabas de calma y tranquilidad mi corazón...

Planea juntarlos para poder estar en todas partes... Rinoa, dame otra oportunidad...

No me agrada la idea de que el tiempo esté comprimido. ¡Debo detenerla a toda costa!.

Zell me llama y pide que preste atención. "Vamos de una vez por Ellone" Le digo "No podemos permitir que Sorceres Ultimecia se apodere de ella". Quistis se inmuta. ¡¡Vamos por ella e impidamos los planes de Ultimecia!!. el Headmaster Cid pide que me calme. "Si, pero..." "¿Pero?" Irving, me recuerda que Rinoa se encuentra en la enfermería "Mejor ve a verla para que te tranquilices un poco así pensaremos con más calma". Está en lo correcto, pero no lo haré sin antes poner al tanto a los demás, así que nos dirigimos al Garden. Una vez ahí, hablo por el altavoz: "Edea ya no es nuestro enemigo, será mejor que la dejen en paz. Deben estar preparados para una posible lucha. Es todo. Quistis me pide que vaya a ver a Rinoa.

Ella está ahí acostada, sin moverse y no me agrada la idea de que esté en coma. La tomo de la mano... Está fría. Rinoa, ¿estarás así para siempre? .... ¿Qué no hay nada que pueda hacer? Tú, tan llena de vida. Y ahora no puedes hacer ni un solo sonido. Quisiera escuchar tu voz. Esto es como hablar con un muro. Rinoa... di mi nombre.

Me recargo en la orilla de la cama y me quedo dormido esperando que ella me escuche.

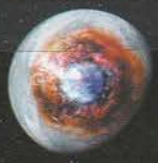
¡¡Oh no!!. Parece que de nuevo estoy viajando al mundo de los sueños.

Laguna se encuentra otra vez con Kiros y Ward, quien parece que se encuentra mejor. Discuten sobre la falta de dinero y sobre un trabajo que le ofrecen a Laguna como actor, a pesar de ser un amateur en ello. Todo sea con tal de obtener algo de dinero ya que se encuentran en otro de sus viajes por el Cañon de Trabia. Luego, al verlo disfrazado con una ridícula armadura y empuñando una Gunblade, comentan que no había utilizado una desde su entrenamiento. El director dice a Kiros y a Ward que si se disfrazan del Dragón que atacará a Laguna y a la bella doncella, les pagará. Ellos aceptan sin poner peros. Comienzan a rodar la película, y justamente cuando piden que entre el Dragón, aparece un Ruby Dragon. Laguna y los demás no se dan cuenta al principio y cuando lo hacen todos huyen despavoridos dejando a Laguna con su Gunblade tratando de detener al Dragón, aun así logra darse tiempo para huir. El Dragón lo intercepta, Laguna pide ayuda y aparecen Kiros y Ward al rescate, pero su intervención no le es tan necesaria, con Diablos logra derrotar a la bestia rápidamente.

Al parecer ya voy a despertar... esperen... una voz a lo lejos... parece ser de Ellone. "Nos volvemos a encontrar Squall" . "Despiértame" Le digo "Quiero regresar a la realidad... Deseo estar con Rinoa". "Escúchame" Pide "Extraño mucho la voz ... la presencia de mi tío Laguna" (Yo extraño lo mismo de Rinoa) "Cuando se fue de viaje, Raine estuvo esperándolo para mostrarle a su nuevo bebé recién nacido, pero él no regreso a tiempo para estar a su lado". Continua diciéndome que deseaba que Laguna hubiera estado a su lado en los últimos momentos de su vida, y que si realmente hubiera una oportunidad... ¡Un momento! Tal vez, si... ¡Si Ellone me ayudara a regresar al momento en que Rinoa perdió el conocimiento lograría salvarla!. "Regrésame al mundo real". Le pido a Ellone.

Me dirijo inmediatamente a la cabina de mando "Llévame inmediatamente con Matron" Le pido a Nida "Es necesario que nos diga el paradero de los White Seeds". Una vez ahí le pido la información. "Ignoro el paradero de mis niños". (¿?)." Ellos nunca se quedan en un lugar específico, pero tal vez se encuentren al norte de aquí. Les gustan los claros y ahí hay uno". Matron me da una carta que debo entregar a estos Seeds para que me escuchen, así que la acepto. Sin pensarlo dos veces voy hacia allá y tras buscar un rato (y tomando en cuenta la recomendación de Matron), logramos encontrarlos. Nos reciben bien al abordar pero al pedir información sobre Ellone, se rehusan, y el líder se retira. Lo seguimos para entregarle la carta, pero en el camino nos encontramos con Watts y con Zone, éste último me pregunta por Rinoa. No tengo mas remedio que contarle lo sucedido, él se enoja y me reclama "¡Prometiste que la cuidarías a toda costa!" Comienza a insultarme. No lo culpo, yo también me odio por no poder ayudarla. Watts interviene "No fue su culpa hizo todo lo posible, además no está muerta solo inconsciente. Él la cuidará bien" Le recuerda la promesa que les hizo Rinoa de lograr la independencia de Timber a toda costa. Zone se retira a su puesto, y lo sigo. Me relata cómo los salvaron los White Seeds, y se queja que le aburre estar cuidando la dirección del barco. Se da cuenta que llevo la revista Girl next door, y me la pide ofreciéndome dinero pero se la regalo. A cambio, él me regala Shiva Card. Al bajar, Watts me cuenta que el líder del barco se encuentra en su camarote, y también el porqué Matron los llama niños. "Los adultos del barco se fueron cuando ellos eran muy pequeños, ella abordó el barco y estuvo mucho tiempo aquí. Los White Seeds, es por ello que la respetan tanto". Al entrar al camarote del capitán, hablamos con el encargado pidiendo información sobre Ellone. Éste se rehusa, así que le

http://arlequincreations.org - Facebook: Fan Anime ArlequinCreations



muestro la carta de Matron y cambia de actitud. "Ellone no se encuentra en el barco, los soldados de Esthar se la llevaron, y no pude hacer nada para evitarlo". "Pero, ¡¿cómo pudo permitirlo?!". Él me narra lo sucedido: "Después de que nos encontraron y se llevaron a Ellone, los soldados de Galbadia estuvieron tras nosotros. Nos ocultamos pero justo cuando se proponían a abordarnos, llegaron los soldados de Galbadia. Se armó una batalla y quedamos en medio. Cuando se retiraron las tropas de Galbadia, los de Esthar nos abordaron pidiendo que abandonáramos el barco, pero nos rehusamos. Lo extraño es que los soldados se fueron sin problemas, sin embargo Ellone los siguió y saltó a su barco. A partir de ese momento no hemos sabido nada de ella, suponemos que se la llevaron a la ciudad de Centra, en el mismo continente". Le doy las gracias por todo y vuelvo inmediatamente al Garden para poder dirigirnos hacia allá.

"Vamos a Centra" Ordeno a Nida. Pero Quistis interviene "Es imposible llegar allá con el Garden. Creo que será mejor ir a pie desde Fishman Horizonts". Supongo que no hay otro remedio y acepto.

Al llegar a la enfermería tomo a Rinoa entre mis brazos y la subo en mi espalda, mientras le comento "Vamos Rinoa, tenemos que ir a Eshtar para encontrar a Ellone, ella nos ayudará". Pienso que es inútil decírselo. Ella no me escucha.

Llegamos a Fishman Horizonts,. Tengo que caminar con ella a mis espaldas por todas las vías "¡Sólo está un poco lejos!" Le digo en voz alta. ¿Habrá alguna solución si encontramos a Ellone?. No lo sé, lo único que sé es que esto cambiará. Tras algún tiempo de camino debo descansar así que coloco a Rinoa a mi lado y me siento en la orilla de las vías. Levanto los ojos al cielo ¿Qué estarán haciendo los demás, acaso estarán riéndose de mí, o estarán molestos? "¿Tú qué crees?". A decir verdad, me preocupa mucho lo que los demás piensen de mí ¡Odio eso, esa es la razón por la que no me abro a los demás, quiero eliminar ese lado mío, lo odio!. El Squall que es un chico introvertido sin amigos... era fácil para mí cuando la gente me veía de esa forma. "Que esto quede solo entre tú y yo, ¿entendido?". Al volver a ponerla en mi espalda, veo su tierno rostro dormido "Rinoa...".

Al llegar al final de las vías encuentro a Quistis y a Zell. "Llegas tarde" Comenta ella. "¿Continua durmiendo la princesa durmiente?" Pregunta Zell. Quistis agrega con cierta sorna "¿Por qué no la despiertas con un beso, Príncipe?". No me agrada el chiste "¿Solo vinieron hasta aquí para decirme eso?" Ella se ríe. "También vamos hacia Eshtar, somos la escolta de Sorceres Edea". Ésta aparece detrás de mí "¿Qué es lo que van a hacer en Eshtar?" Pregunto. Me contesta que van a ir con el Doctor Odin, quien es un experto en los Sorceres, y ya que Ultimecia seguirá tratando de apoderarse de ella él tal vez conozca la manera de impedirlo "Es lo único que puedo hacer para protegerme" Concluye.

A lo lejos veo venir a Irving y a Selphie quien susurra "Rinoa se ve muy dulce dormida". "Deja de molestarlo, Selphie porque si no se va a 'esponjar'" Dice Irving. No me causa ninguna gracia. "Eshtar no está muy lejos" Prosigue él "Vayan hacia el este" De esta manera se me unen Selphie y Edea en mi camino hacia Eshtar.

Al llegar al claro, nos damos cuenta de que no hay nada, todo está muy solitario. Será mejor que vayamos con cuidado. Edea nos advierte que si Ultimecia llegara a apoderarse nuevamente de ella, ya sabemos lo que debemos que hacer. No me agradan esas palabras. Selphie me recuerda unas palabras que nos decían de pequeños, que si pensamos mucho en algo, eso llegaría a pasar. "Dejemos de pensar en cosas malas, y dediquémonos a encontrar la entrada a Eshtar".

Al adentrarnos nos enfrentamos con varias criaturas, entre ellas un gran monstruo muerto, al que vencemos fácilmente con Recover y unos cuantos Curagas. Caminamos un poco más, y notamos que sucede algo extraño en el paisaje que tenemos frente a nosotros. Me acerco un poco a la orilla y siento una especie de escalera, la cual va apareciendo de repente, al igual que una puerta en medio del cielo. Una vez cruzada la extraña puerta encontramos una plataforma, ésta comienza a moverse. No me importa a donde nos lleve, solo me importa salvar a Rinoa, y nada me lo impedirá.

Por fin nos hemos detenido, entramos por una puerta y ante nosotros comienza a aparecer una hermosa ciudad futurista, de repente la plataforma nos lleva hacia la parte de abajo de la ciudad. Al descender Edea sugiere que estemos preparados para todo. Repentinamente comenzamos a sentirnos extraños, nuestras cabezas zumban y caemos inconscientes.

De nuevo estamos en el mundo de los sueños, eso quiere decir que estaré en contacto con Ellone. Laguna, Kiros y Ward se encuentran ahora en una especie de cárcel, pues unos guardias se la pasan custodiándolos, junto a ellos se encuentra un Moomba y otra persona. Los guardias se llevan consigo a Ward y a Kiros, mientras Laguna se queda con otros dos guardias, el Moomba y el otro tipo. Se queja que tiene hambre. Ellos le piden que trabaje de nuevo, en ese momento se acerca al acceso por donde se fueron sus amigos y en voz alta se pregunta que estarán haciendo. El guardia le advierte que se calle... que se quedará sin comida y comenta que el Moomba correrá con su suerte. Laguna les reclama que no es justo pero lo callan. Momentos después los guardias se retiran para ayudar a sus compañeros a controlar a dos reos. Laguna supone que se trata de Ward y Kiros revelándose ante sus captores, así que se acerca al Moomba y le pide disculpas por lo sucedido. "En cuanto escapemos te daré toda la comida que puedas comer, te lo prometo". Éste le gruñe y él se pregunta qué quiso decir; otro reo se ríe y le dice que es una forma de decirle gracias. "Aquí ya no hay personas como tú, tal vez podrías ser un buen líder para mi grupo rebelde". Laguna no acepta y se acerca al Moomba, quien parece pedirle una herramienta pero cuando está a punto de dársela, se acerca un guardia y le ordena que vaya al piso de arriba a pedir refuerzos. Él obedece pero antes recuerda darle la herramienta al Moomba, quien al recibirla resbala y cae al vacío. Laguna se siente muy apenado por ello, y de repente aparece el Moomba que Laguna ya creía muerto. Su compañero de trabajo le comenta que los Moombas son más resistentes que los humanos "Duermen y comen solo la mitad de un humano normal". Nuevamente le plantea a Laguna la posibilidad de ser líder. Esta vez él acepta con gusto. Los soldados entran abruptamente y le reclaman a Laguna por no haber cumplido su orden amenazando con desquitarse con los otros dos, pero él interfiere y los enfrenta. Sin embargo aparecen más soldados. Ward y Kiros entran en su ayuda saliendo victoriosos fácilmente, así que se dirigen a la parte superior, donde escuchan al Doctor Odin hablando con su asistente sobre un experimento y una base lunar que le costó mucho dinero, además en su plática incluye a Ellone. Laguna de momento no hace nada y sale en busca de sus nuevos amigos que ya han escapado. Ellos le comentan que el Doctor Odin sabe el paradero de Ellone. El asistente, que parece ser aliado de la resistencia contra Adel, le pregunta si tanto le interesa esa niña. "Es la razón principal por la que estoy aquí" Responde. Así que ni tardo ni perezoso se dirige a su rescate. En la cabina encuentra la revista Weapon Monthly de julio, donde se muestra la espada Lionheart. (¡Eso sí me interesa!). Tras pelear contra unos soldados, dan con el Doctor Odin quien escapa a su laboratorio. Laguna y los demás lo siguen y lo interceptan. Éste se hace el tonto en cuanto al paradero de Ellone pero al fin dice la verdad. Laguna y los otros van a su rescate, y cuando al final la [illegible] Ellone que se alegra mucho de verla, que no sabe que haría sin ella y se limita a llorar teniendo a la niña en sus brazos.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Vaya, al fin despierto... solo para darme cuenta de que todos están a nuestro alrededor, en eso se aproxima un auto del que baja un sujeto que nos pregunta el objeto de nuestra visita. Edea pide hablar con el Doctor Odin para que la ayude y Ultimecia ya no se apodere de ella. El hombre nos lleva con el Doctor Odin quien nos recibe "Has llegado a buenas manos" Le dice "Soy un experto en estas cosas". Edea se siente contenta ante esto. Pero yo no lo estoy del todo, aún no han atendido a Rinoa y se los hago notar. "Tranquilízate" Me pide el Dr. Odin después agrega que el no puede hacer nada. "Dígame dónde está Ellone, ella es la única que puede ayudarme". "Será mejor que vayas a dar una vuelta por la ciudad nos veremos después en Lunar Gate. Déjame a Rinoa, ahí la verás de nuevo. Encontraremos la forma de entrar en contacto con Ellone". No tengo más opción que aceptar. Paso a comprar unas cuantas cosas al centro comercial... en especial Pet magazines.

Al dirigirnos a Lunar Gate, Edea recomienda pasar a Tras Point, donde encontramos Solomon Ring que se encuentra debajo de la estatua principal. Al llegar a Lunar Gate, una chava nos dice que nos estaban esperando y pide que la acompañemos. Nos lleva ante un profesor que nos explica cómo podemos llegar a la estación espacial con Ellone. "Escoge a otro acompañante" Indica. Rinoa ya se encuentra en una cápsula criogénica, y las nuestras nos aguardan. "No se preocupen, los técnicos se encargaran de todo". Edea me dice que no nos acompañara, y Zell quiere ofrecerse como su escolta. La verdad no sé si esté bien. El escucha mis pensamientos en voz alta y se enoja. "¿Acaso no confías en mí? ¿Soy un trasero de gallina?" (justo como le decía a Seifer) "No". Me pide una oportunidad con tal de demostrarme de lo que es capaz. De acuerdo, tendré que confiar en él.

Abordamos nuestras cápsulas, y nos lanzan directamente al espacio. Mientras asciendo logro ver una enorme estructura voladora dirigiéndose a la ciudad... me parece que es Lunatic Pandora. Leí sobre ella una vez. Espero que Zell y los demás puedan encargarse de la situación.

Una vez despierto, me doy cuenta que estoy flotando. Al parecer estamos en la estación espacial. Uno de los encargados conecta la gravedad artificial y descendemos lentamente, después de mostrarle la carta del embajador, me pide que los acompañe y que lleve a Rinoa con ellos.

Dejo a Rinoa en la camilla que le asignaron en el cuarto de cuidados. "Cuídala bien y no te atrevas a tocarla" Le advierto al guardia "Vaya, se ve que eres su príncipe sin la brillante armadura". Este comentario no me causa ninguna gracia.

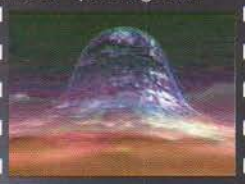
Me piden que vaya a la cabina principal, donde me muestran que el presidente de Eshtar se encarga de cuidar personalmente el estado de Sorceres Adel y me explican sobre el famoso Llanto de la luna, mostrándome un acercamiento de ella. Observo una condensación de extrañas criaturas que forman una mancha roja, los científicos me comentan que quiere comenzar el Llanto de la luna, que todo se debe a un posible despertar de Adel y por ello se encuentra aquí el presidente de Eshtar... para asegurarse de que esto no suceda. Suena interesante, pero lo único que me importa ahora es encontrar a Ellone. Me informan que ella se encuentra en el segundo piso. ¡Al fin la tengo frente a mí!. Ellone me ofrece disculpas y me agradece por haberla ayudado a recordar aquellos momentos que creía olvidados para siempre. "Con su ayuda pude vivirlos de nuevo". "No tienes nada qué agradecer... pero ahora yo necesito de tu ayuda. Rinoa está en coma... Quiero que me lleves al momento en que perdió el conocimiento". "Te llevaré" acepta "Pero no puedes cambiar el pasado... Puedes verlo pero no cambiarlo, solo podemos modificar nuestro presente. Si cometimos algún error antes podemos enmendarlo en nuestro presente". Suena razonable, yo también pensaba en ello, pero...

"Necesito que me ayudes a encontrar una forma para salvar a Rinoa" "¿Cómo? No la conozco" Responde ella "Para transportar a alguien al pasado necesito conocer a la persona y a otra que esté viviendo en el mismo tiempo. Fue por eso que transporté a los otros y a ti, porque eran los únicos que conocía y que coincidían en el mismo tiempo". Le [illegible] para que la conozca y así pueda ayudarme. "Haré lo posible". Repentinamente suenan las alarmas y vocean que hay problemas en el cuarto de observación... ¡Esperen un momento, ahí se encuentra Rinoa!. "¡Ve al cuarto de mando, ahí estarás segura!" Le digo a Ellone antes de ir a ver qué sucede.

Rinoa está en pie y caminando como zombie. ¿¡Que demonios pasa aquí!?. Al intentar acercarme a ella, una especie de energía me repele y arroja contra la pared, vuelvo a intentarlo una y otra vez pero es inútil. No tengo otro remedio que seguirla.

Rinoa llega a la sala de control y comienza a desactivar el campo de fuerza que mantiene cautivo a Adel. ¡Rinoa, tienes que despertar!. Los científicos me culpan por lo sucedido "¡Sólo ha desactivado una alarma, trata detenerla antes de que desactive la segunda!". "¿Dónde está la otra?" "En el espacio, en la prisión de Adel". Rinoa... Tengo que detenerla antes de que algo le suceda. La sigo hasta la compuerta de salida... Ya lleva consigo un traje espacial. Trato de detenerla, pero ya está abierta la compuerta,. De inmediato me coloco también un traje y salgo en su busca. No logro alcanzarla. Dos astronautas entran a la sala de control junto con el Presidente. Dicen que deben ponerlo a salvo como medida de prevención y aunque éste se niega, se lo llevan. Procuro alcanzar a Rinoa pero han cerrado las compuertas de la nave... Lo mejor será regresar y poner a salvo a Ellone, ella es la única que puede ayudar a Rinoa. De vuelta en la cabina de mando observo junto a los demás, por la pantalla, cómo Rinoa está liberando a Adel todos le gritan por altavoces pero ella no escucha nada. Opera todos los controles como si fuera experta hasta que logra libera a Adel... La Luna está llorando por fin, todas las criaturas demoníacas han despertado, se acumulan y dirigen hacia la Tierra, todos en una gran masa gelatinosa que baja justamente en Tears Point, con ayuda de Lunatic Pandora, (así que de eso se trataba, humm, ahora entiendo). Todos los monstruos se acumulan en la estatua principal para dirigirse al interior de Tears Point. Adel ha despertado, y es absorbido por esta gran masa gelatinosa. Rinoa es expulsada abruptamente de ese sitio y se aleja más y más de la nave... Debo ayudarla. Todos comienzan a escapar pues este fenómeno le pegará de lleno a la nave. Ellone, los demás y yo, nos dirigimos a la cápsula de escape. En el camino escucho a varias personas cuestionándose sobre lo acontecido y que parece como si alguien lo hubiera planeado todo dada la sincronización perfecta de Lunatic Pandora y la liberación de Adel. Tienen razón en ello... ¿Quién pudo haber sido?

En las cápsulas de escape, le pido Ellone que me lleve al momento en que Rinoa perdió el conocimiento, para comprender lo que está sucediendo y encontrar una manera de ayudarla, "Haré lo posible mientras escapamos de la nave". Comienzo a soñar, veo a Zell y a Rinoa hablando sobre mi anillo, Rinoa le pregunta a Zell que cómo lo conseguí, pero él no lo sabe. "Me gustaría llevarlo puesto" Dice ella. Zell se echa para atrás, cree que se refiere a que yo le pida que se case conmigo, pero Rinoa le confiesa que no es eso "En verdad me gusta y quiero llevar uno así". Zell le comenta que es un experto en



http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

ese tipo de trabajos y que no le costará nada, copiarlo fielmente (¡Así que por eso me pidió el anillo!). Despierto y le digo a Ellone que se fue muy atrás, ella me pide una disculpa y de nuevo me lleva al pasado, justamente en el momento en que Rinoa perdió el conocimiento. Esperen, ¿quién está detrás de ella? Nunca la había visto antes, Rinoa se acerca a Seifer y le habla como si fuera su caballero, tal como le decía Edea... Le pide que lleve Lunatic Pandora hasta Tears Point, que ella se encargará del resto. Seifer se levanta y como zombie se aleja a cumplir sus órdenes en lo que Rinoa se desmaya. Al despertar, Ellone y yo nos cuestionamos sobre lo acontecido, y nos damos cuenta que se trataba de Ultimecia, quien, tras salir del cuerpo de Edea, se apoderó del de Rinoa con tal de liberar a Adel y al parecer Rinoa ya no se encuentra bajo su embrujo.

Inmediatamente le pido que me muestre dónde está Rinoa. "No puedo hacer eso pero puedo llevarte al pasado inmediato" Me duerme de nuevo, y veo a Rinoa flotar en el espacio, sola, con su traje avisándole que está acabándose el funcionamiento vital, trato de comunicarme con ella, que me escuche, pero es inútil. Se quedará sin oxígeno en cuestión de segundos. Rinoa, por favor, contéstame, no te rindas. Ya se le han acabado las reservas de energía... ¡Vamos Rinoa, no te rindas!. Recuerda los momentos que hemos pasado juntos... ¡No me dejes solo!. Lo único que puedo hacer es observar su linda carita intentando atrapar las últimas bocanadas de aire. ¡Por favor aguanta un poco más!. ¡Maldición!... Me limito a mirarla. Unos anillos, réplicas del mío, flotan frente a su cara y la tocan, esto ayuda a que abra los ojos. Sonríe al verlos, y enciende el suministro de oxígeno de emergencia. En verdad me asustaste, gracias por seguir luchando. Despierto y sin dudarlo me dirijo a salvarla. Piet y Ellone tratan de detenerme ya que nuestros suministros de oxígeno están bajos y nunca lo lograremos, pero no les hago caso y me lanzo al espacio. Abro la escotilla y una vez en el espacio intento maniobrar hacia ella, sé que si fallo no podré alcanzarla y la perderé para siempre, así que me muevo son sumo cuidado y precisión. ¡Esto es desesperante!. Pensar que estamos solos, vagando en el gran espacio... ¡Por fin la tengo! Ahora el problema es cómo salvarnos. Es injusto que después de tanto trabajo para hacerla despertar y poder estar a su lado, terminemos muriendo y errantes por el espacio, ¿qué haré? En eso veo que entre los restos de la base espacial, se acerca algo parecido a una de nave. Me agarro con fuerza y entramos por su escotilla, ya adentro, nos quitamos los trajes espaciales, y respiramos un poco de aire fresco. Estamos a salvo.. Rinoa se me queda viendo. "Gracias por haberme salvado por segunda ocasión". Abre los brazos "Hace un momento nos estorbaban los trajes espaciales" (¿Qué quiere ahora?., "¡Vamos, dame un abrazo!". Le hago ver que nos dejemos de esto, que estoy seguro que quiere seguir con vida y ver de nuevo a todos "Será mejor que busquemos una forma de regresar a la Tierra.

Al explorar la nave descubrimos que está infestada de Aliens. Los enfrentamos, pero aunque los vencemos siguen vida y cuando dejamos un cuarto, vencemos a otro y regresamos, continúan vivos. Rinoa sugiere que los eliminemos de acuerdo a su color, y da resultado. Al llegar a la cabina de mando, ella se emociona por cómo luce, mientras yo me pregunto cómo se conducirá. De repente escuchamos que por la radio piden saber si estamos vivos, refiriéndose a nosotros como Ragnarok, supongo que es el nombre de la nave. Respondo de inmediato. "¿Esta nave puede llevarnos a casa?" Pregunto. ."Afirmativo, no se preocupen". Nos explicarán cómo se hace pues su computadora se guía por coordenadas y el piloto automático nos llevara de vuelta. Piden que desconecte el sistema de gravedad artificial, para que así nos dure más el combustible. Obedezco. Al ejecutar la orden parece que el sistema estaba conectado con la radio de la nave, ya que por el altavoz comienza a escucharse la canción de Eyes on me. Rinoa comienza a flotar a la cabina, así que voy por ella, suponiendo que no tiene el entrenamiento adecuado para estos casos. Cuando la tengo comenzamos a descender lentamente en mi asiento. Ella está en mis brazos... muy cerca de mí. "...Pronto llegaremos a casa. Ve a tu lugar". Ella me pide estar así un poco más. "¿Por qué me abrazas de esta forma?". "¿No te gusta que te abracen así?" "No suelen abrazarme de esta manera con regularidad" Respondo. "Y cuando eras pequeño...¿No te sentías a salvo y seguro en los brazos de tus padres?" ... "No puedo recordar nada de ellos" Le digo "Pero Ellone estuvo ahí para sostener mi mano". "¿Te sentías a salvo y seguro?". "Sí... pero cuando ella se fue esa sensación desapareció... ¿Sabes?... Estoy asustado... asustado de tener este sentimiento cuando se vaya esta tranquilidad que tengo ahora, tal y como sucedió antes...". "¿Estabas asustado de perdernos?... ¿Era por eso que siempre te mantenías a distancia?". "Siempre estuve solo". "Squall, te has perdido de todas las cosas buenas de la vida... Te has perdido de mucho"... "Tal vez" le respondo. "Definitivamente" Comenta ella "Me gusta mucho esto, me gustaba tener a mi mama abrazándome, a mi papá también... cuando regresaba al final de alguna batalla, después de habernos separado a causa de su trabajo". ¡Vaya comentario! "No soy tu mamá" le digo y ella, con gesto cómico exclama: "¡No, por supuesto que no!... Pero ahora... Squall, tú eres el único que me hace sentir tranquila, confortable y feliz... Con deseos de que nunca acabe este momento".

...

"¡Cómo sea!" Exclamamos ambos a un tiempo. "Deberías volver a tu asiento y ponerte el cinturón de seguridad". "Espera un momento, estar así es tan reconfortante". Pensándolo bien es agradable. "¿Cuando volvamos, podremos estar juntos?". Me pregunta. "Tal vez... Nadie puede predecir el futuro, no hay garantías... esas fueron tus palabras Rinoa". Me responde que no era eso lo que quiso decir. "Deberíamos pensar en qué haremos cuando regresemos" Comento. Al parecer que no le agrada lo que digo pues se aleja y va a su asiento comentando que ellos van a estar enojados con ella. "¿Por qué van a enojarse?" Le pregunto. La radio comienza a sonar de nuevo preguntando cuántas personas se encuentran con nosotros, ya que en las cápsulas de escape recuperadas todos están completos a excepción de una persona. Respondo: "Somos dos, Squall Leonheart, Seed de Balamb Garden y Rinoa". "Rinoa... the Sorceres", preguntan intrigados. ¿Acaso es verdad?... ¿Rinoa es una hechicera? Ella me mira. "Me he convertido en una de ellos... ya no podré estar contigo nunca más". "No quiero el futuro, quiero el presente que estoy viviendo en este momento, solo quiero estar contigo". Por la radio me piden que conteste. La ignoro, solo la escucho a ella "Ya nadie querrá estar conmigo... Squall, estoy asustada". Tiene lágrimas en los ojos y solloza. Me limito a tomar su mano. "No quiero regresar" Dice.

Descendemos No sé que debo hacer. Es otro obstáculo en mi vida, pero... por primera vez, no sé qué camino debo tomar. Vine tan lejos porque me haces falta. Rinoa... Acaso... ¿Ahora debo dejarte ir?.

Al llegar a la Tierra, ya nos esperan los científicos de Eshtar. Vienen por Rinoa y se refieren a ella como Sorceres Rinoa, le piden que los acompañe, que deben sellar sus poderes con tal de que no causen ningún mal a la humanidad. Ella acepta ir con ellos y le agradecen por entender la situación pero antes de irse pide hablar conmigo. Me dice que la persona que liberó a Adel, no era ella... "Nunca haría algo así" (Eso lo sé). Que se trataba de Ultimecia, una Sorceres del futuro que planea comprimir el tiempo. "Si no hago esto Ultimecia seguirá tratando de apoderarse de mí hasta cumplir con su meta y no debemos de permitir que eso suceda... Debo irme ahora". Avisa que está lista. Nos miramos, ella está a punto de partir y yo... yo no quiero que se aleje de mi vida. "¡Rinoa!... No te vayas". Ella regresa. Me da las gracias pero debe hacerlo. Recuerda que aun tiene mi anillo e intenta quitárselo para devolvérmelo. "Guárdalo" Le pido. "¿Estás seguro?". Sonrio "Sí". Nos miramos fijamente deseando que esto no esté sucediendo, y entonces ella parte a Sorceres Memorial donde la aprisionarán tal y como lo hicieron con Adel. Solo puedo ver como se aleja. "Es lo que Rinoa ha decidido, ¿ acaso no hay nada que pueda hacer para solucionar esto?"

Continuará.....

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

MAXIMA CALIDAD EN

- DISEÑO GRAFICO
- PRE-PRENSA DIGITAL
- IMPRESION OFFSET

LA CALIDAD NO CUESTA MAS

MEJORES PRECIOS

OBRERO MUNDIAL 804
COL. ALAMOS
TELS. 55 38 51 46
55 38 35 42
55 38 38 60

Diseño Fuerza S.A. de C.V.

Esta revista fue impresa por Nosotros

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

2000 LA MOLE

6° Festival de Comics y Entretenimiento

YA ESTAMOS LISTOS

13, 14, 15 y 16 de Julio del 2000

GIMNASIO OLIMPICO "JUAN DE LA BARRERA"

AV. DIVISION DEL NORTE Nº 2333 COL. GENERAL ANAYA, MEXICO, D.F.

lamole@prodigy.net.mx **INFORMES AL TEL. 55-90-09-55**

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

UN FESTIVAL PARA TODA LA FAMILIA. ENTRADA GRATIS A NIÑOS MENORES DE 6 AÑOS, AMIGOS DE LA TERCERA EDAD Y DISCAPACITADOS.
ENTRADA DEL 2x1 CON TU TARJETA PUNTO JOVEN; A TODOS NUESTROS AMIGOS DEL INTERIOR DE LA REPÚBLICA,
PRESENTANDO SU BOLETO DE TRANSPORTE. DESCUENTO ESPECIAL A GRUPOS MAYORES DE 10 PERSONAS.